RON MARZ | CLAUDIO CASTELLINI

SILVER SURFER

L'OBSCURE CLARTÉ DES ÉTOILES

MARVEL

SILVER SURFER

L'OBSCURE CLARTÉ DES ÉTOILES

RON MARZ | CLAUDIO CASTELLINI

CRÉDITS

RON MARZ
Scénario

CLAUDIO CASTELLINI
Dessin

LAURENCE BELINGARD
Traduction

LUCIA TRUCCONE
Lettrage

MARK GRUENWALD
JOE ANDREANI
NANCY POLETTI
C.B. CEBULSKI
Rédaction USA

CLAUDIO CASTELLINI
Couverture

Cet album contient *Silver Surfer: Dangerous Artifacts*,
publié aux États-Unis en juin 1996.

Le **SILVER SURFER** est une création de **STAN LEE** et **JACK KIRBY**.

Dédié à mon père, ***Robert Marz***.
R. M.

En mémoire de mon père, ***Nino Castellini***.
C. C.

© 2024 MARVEL

MIX
Paper | Supporting responsible forestry
FSC® C115044

Copyright © 2024 MARVEL. Tous droits réservés.
Pour l'édition française : Panini France S.A. - Nice La Plaine, Bât. C2, Avenue Emmanuel Pontremoli, 06200 Nice.
ISBN : 979-10-391-2346-4
Dépôt légal : **février 2024**
Achevé d'imprimer en **Italie** en **janvier 2024** par **Lito Terrazzi S.r.l.** - Prato.
Code produit : **FMH24004**

www.panini.fr

INTRODUCTION

Dès la première double page de *L'obscure clarté des étoiles*, le lecteur comprend qu'il s'apprête à assister à un véritable spectacle. Ce périple cosmique du **Silver Surfer** est le premier travail du dessinateur italien **Claudio Castellini** pour Marvel. À l'origine, l'artiste se fait remarquer pour son travail sur *Nathan Never*, une série de science-fiction publiée en Italie. **John Buscema** met la main sur l'un de ses numéros au festival Prato Comics de 1992 et le montre à **Tom DeFalco**, alors rédacteur en chef de Marvel. Lorsque Claudio Castellini est contacté par ce dernier et qu'il se voit proposer d'illustrer un récit sur un héros de son choix, le dessinateur n'hésite pas un instant : il choisit le Silver Surfer, ce qui lui permet de continuer à creuser le sillon de la science-fiction. Et quel coup de maître ! Castellini mêle toutes les influences possibles pour faire de ce roman graphique l'une des plus belles prestations réalisées sur le personnage. Des vaisseaux spatiaux gigantesques semblant tout droit venus de l'univers *Star Wars* se mêlent à des bâtiments dont l'architecture fait penser à **Mœbius**. Quant aux dessins du Surfer, de **Galactus** et du gigantesque démon, ils rivalisent aussi bien avec ceux de **Jack Kirby** que de **Neal Adams**. On retrouve même des influences asiatiques dans le découpage des pages et dans les effets de vitesse, de quoi faire de chaque planche un sublime travail d'orfèvre. Une édition en couleur de ce récit a vu le jour aux États-Unis, mais c'est en Italie qu'une première version du projet est réalisée en noir et blanc. Elle constitue l'objet de cette nouvelle édition et met particulièrement l'emphase sur la précision du trait de Castellini et sur le contraste saisissant entre ses aplats de noir pour l'espace et les formes qui s'en détachent, à commencer par celle du Silver Surfer. Et le résultat est époustouflant. Bonne lecture !

SURFER SUR LA VAGUE DU TRIOMPHE ET DE L'ANGOISSE

par **Ron Marz**

La première fois est inoubliable, enfin c'est ce que tout le monde dit.

La mienne a eu lieu avec le **Silver Surfer**. Je parle de comics, bien évidemment... C'est le premier personnage pour lequel j'ai écrit un scénario et la première série mensuelle dont j'ai été responsable. Cela a été très formateur pour moi, dans le sens où **Jim Starlin** m'a guidé dans l'apprentissage du métier. Mais reprenons depuis le début : quand Jim a arrêté d'écrire la série après son cinquantième (et historique) numéro pour se concentrer sur le lancement d'un nouveau titre de **Warlock**, il a réussi à convaincre Marvel de faire appel à moi pour le remplacer. J'imagine qu'il s'était engagé à reprendre les choses en main si jamais j'échouais et faisais couler la série.

Entre parenthèses, j'ai vu que Marvel avait republié mes premières histoires dans le volume *Infinity Gauntlet Aftermath* et que le recueil inclut, entre autres, les numéros 60 à 66 ainsi que *Silver Surfer Annual* 5. Quand je me suis occupé du scénario mensuel, à partir du numéro 51, mes neuf premiers numéros (en comptant les doubles publications estivales) étaient tous liés à la saga *Infinity Gauntlet*. Grâce à eux, j'ai appris ce que signifie écrire pour un univers partagé et certains épisodes me plaisent encore beaucoup. Aussi idiot que cela puisse paraître, je me suis vraiment amusé à faire s'affronter le héraut de **Galactus** et le **Rhino** dans *Silver Surfer* 54. **Tom Raney** et moi avons aussi bien rigolé lors du duel entre la Sentinelle de l'Espace et **Thanos** dans *Silver Surfer* 59.

Bon nombre de ces numéros étaient des exercices pour apprendre à raconter une histoire sans trop faire avancer l'intrigue principale. Puisque chaque numéro devait être lié à *Infinity Gauntlet*, la trame ne pouvait pas aller au-delà des machinations de Thanos. L'astuce consistait donc à faire du surplace en donnant l'impression que l'histoire allait quelque part. C'est la meilleure expérience d'écriture que j'aurais pu vivre à cette époque : devoir travailler avec aussi peu de marge de manœuvre. Naturellement, j'étais tellement heureux d'avoir du travail chaque mois que je ne me sentais pas du tout limité.

J'ai également appris à gérer l'influence éditoriale, aussi bien dans les numéros du crossover que dans les suivants. Dans les albums réédités, on retrouve les personnages **Midnight Sons** et **Captain Reptyl**, l'éditeur estimant que les lecteurs souhaitaient les revoir. J'éprouvais assez peu, voire pas du tout d'intérêt pour eux, mais il fallait savoir suivre le mouvement. Mon expérience avec ces personnages a été tout le contraire de celle des scénaristes actuels. Aujourd'hui, la majeure partie de mes collègues commencent leur carrière en s'occupant de séries dont ils détiennent les droits et c'est un travail qui n'a souvent pas de structure éditoriale ni de paramètres préétablis. C'est cela, outre la liberté de création, qui permet véritablement aux auteurs de se faire remarquer par Marvel et DC. Ils doivent ensuite apprendre, du jour au lendemain, à gérer l'influence éditoriale et à jouer avec plusieurs personnages sous la supervision d'une autre personne. Ce n'est pas une transition facile, surtout aujourd'hui où les interactions éditoriales peuvent être encore plus contraignantes.

J'estime que j'ai eu de la chance parce que j'ai commencé à travailler sur commande, avant de passer à des sujets plus libres d'un point de vue créatif, et aussi parce que ma "première fois"

a eu lieu avec un personnage classique comme le Silver Surfer. J'ai ensuite eu le privilège de travailler avec un professionnel comme **Ron Lim**, un narrateur brillant à la ponctualité irréprochable, et de collaborer avec des artistes du calibre de **Cully Hamner**, **Bart Sears** et **Scot Eaton**.

Mais il existe une œuvre du Silver Surfer qui reste gravée dans ma mémoire, un souvenir oscillant entre triomphe et angoisse, le genre de projet que peu de personnes on pu suivre à mon avis. Alors que j'étais scénariste de la publication mensuelle, le rédacteur **Craig Anderson** est venu me voir pour me demander si je voulais écrire une histoire pour un dessinateur italien que le directeur éditorial **Tom DeFalco** venait de rencontrer lors d'un voyage en Italie. Cet artiste, c'était **Claudio Castellini** et Craig m'a expliqué qu'il vénérait **John Buscema**, le saint patron des dessinateurs du Silver Surfer. Le souhait le plus cher de Claudio était d'illustrer une histoire du personnage, mais Marvel voulait quelque chose de spécial.

À l'époque, Internet n'existait pas. Les dessinateurs internationaux, mis à part les Britanniques, se faisaient relativement rares au sein du marché nord-américain. Craig m'a alors envoyé un carton contenant quelques-uns des travaux de Claudio, notamment la série *Nathan Never* publiée par la maison d'édition Bonelli. Les dessins étaient extraordinaires. Ils étaient évidemment très influencés par le trait fluide et gracieux de Buscema, mais ils étaient plus délicats et détaillés.

Bien entendu, j'ai immédiatement dit oui. N'importe quel écrivain sain d'esprit aurait répondu la même chose. Au départ, je ne disposais d'aucun élément pour l'histoire : la consigne était d'écrire une aventure du Silver Surfer, point barre. Je me suis donc appliqué à la transformer en un terrain de jeu artistique pour Claudio, lui offrant la possibilité de dessiner un bon nombre d'éléments technologiques, un domaine dans lequel il excelle, en plus des habituels personnages que sont les **Krees**, les **Skrulls** et Galactus. Surtout Galactus.

Le Galactus de Claudio est mon préféré, tous dessinateurs confondus. Il surpasse celui de Buscema, de **Mœbius** et même celui de **Kirby**. Le Galactus de Claudio est un mélange de puissance et de majesté. Il a vraiment l'air de manger des planètes au petit-déjeuner.

J'ai également inclus Thanos dans l'histoire, dans une sorte de caméo, parce que... parce que c'est Thanos ! Et je voulais que Claudio le dessine. Honnêtement, j'aime Thanos plus que tout autre méchant dont j'ai écrit les aventures.

L'obscure clarté des étoiles devait initialement être publié dans un format prestige et devait être accompagné d'une édition limitée plus grande en noir et blanc, afin de présenter comme il se doit les superbes dessins de Claudio.

L'histoire parle du retour d'une ancienne comète qui transporte les secrets d'une civilisation disparue depuis longtemps. Galactus dépêche le Silver Surfer auprès de l'objet céleste, tandis que Thanos envoie son agent, une chasseuse de primes nommée **White Raven**. À l'époque, j'avais imaginé toute l'histoire pour la mettre au service du trait spectaculaire de Claudio, qui a donné le meilleur de lui-même. *L'obscure clarté des étoiles* contient quelques-unes des planches les plus belles auxquelles mon nom ait été associé. Chacune des quarante-six pages est une surprise et l'ensemble représente deux ans de travail, peut-être même un peu plus.

Quand Claudio a enfin livré ses planches, il a refusé de les envoyer par la poste. Il les a donc transportées de Rome jusqu'à New York dans une mallette, se chargeant de les remettre en

personne chez Marvel. Et même à ce moment-là, Claudio n'avait de cesse d'y apporter des retouches : il ajoutait des détails, redessinait un élément, etc. Il a fallu que le rédacteur lui arrache littéralement les planches des mains et lui dise : « C'est fini, maintenant. »

Claudio a mis beaucoup de temps à finaliser les pages... trop de temps. Lorsque l'album a finalement été prêt à être publié, une nouvelle équipe éditoriale était entre-temps arrivée aux commandes. Le parrain initial de Claudio, Tom DeFalco, avait changé de poste et la nouvelle équipe de direction n'était pas très intéressée par un projet jusqu'ici porté par l'équipe précédente. Même le marché des comics avait changé. L'idée d'une édition en noir et blanc en grand format a ainsi été abandonnée. Par la suite, la version en couleur a été déclassée du format prestige pour devenir un simple album relié. En fin de compte, il ne s'agissait plus que d'un comics comme les autres. Pire encore, il était presque impossible pour les presses de reproduire le niveau de détail des planches. La technologie des couleurs de l'époque était limitée et les séparations à l'ordinateur étaient souvent réalisées par des tiers.

Il fallait choisir : reproduire correctement les couleurs, ce qui signifiait recouvrir et faire disparaître la délicatesse du trait, ou bien imprimer correctement le dessin, c'est-à-dire transformer les couleurs en un gribouillis bariolé. Le premier tirage de l'album était épouvantable : la couleur n'avait pas de sens et le tracé formait une sorte de tache noire. Le grand et regretté **Mark Gruenwald**, qui entre-temps avait remplacé Graig Anderson, a envoyé ce premier tirage au pilon, le jugeant inacceptable.

Le second tirage était un peu mieux, même si, dans l'ensemble, la reproduction était encore un peu brouillonne. Le plus frustrant est que la très grande majorité des pages ont été mal découpées lors de l'impression. Les têtes, les mains et de nombreux détails ont été amputés au bord des pages. C'était démoralisant de voir deux années de la vie de Claudio consacrées à cette œuvre gâchées par une reproduction imparfaite.

Bien avant la sortie de l'édition américaine, une version italienne brochée en grand format et en noir et blanc a été publiée. À ma connaissance, la première traduction italienne n'était pas très fidèle (je jure que je n'ai jamais écrit "face de poisson"), mais tout compte fait, ce n'est pas si important. Il est très gratifiant de retrouver les dessins dans un noir et blanc superbe, malgré les coupures et la perte de certains détails.

L'édition limitée cartonnée allemande de *L'obscure clarté des étoiles* est selon moi la meilleure. L'impression du noir et blanc est d'une netteté époustouflante. Magnifique, comme le travail de Claudio.

Si je pouvais réimprimer un projet de ma carrière, ce serait bien celui-ci, mais recolorisé et découpé comme il se doit. Quand le film *Les Quatre Fantastiques et le Surfer d'Argent* était en préparation (je suis dans les bonus du DVD !), j'ai eu une conversation avec un rédacteur de Marvel. Je lui ai suggéré de lancer une collection cartonnée du Silver Surfer dans laquelle faire figurer le roman graphique original de **Stan Lee** et Jack Kirby, *Parabole* de Stan et Mœbius ainsi que le travail de Castellini. Malheureusement, mon idée n'a pas été retenue.

J'ai déjà dit que je considère *L'obscure clarté des étoiles* aussi bien comme un triomphe que comme une angoisse. Je pense que c'est une bonne manière de décrire le personnage du Silver Surfer lui-même. Peut-être qu'il doit en être ainsi.

*L'OBSCURITÉ VIDE ET INFINIE, CONSTELLÉE DE DIAMANTS SCINTILLANTS ET DE SPHÈRES LUMINEUSES.

*ET, AU MILIEU, ENCORE PLUS ÉTINCELANTE, RESPLENDIT MA CRÉATURE, JADIS MON HÉRAUT.

SILVER SURFER

"IL N'EST PLUS À MON SERVICE NI À CELUI DE MA SOIF DE MONDES DÉVORANTE.
"IL ESTIME ÊTRE UN HÉROS TRAGIQUE ET USE DU POUVOIR COSMIQUE DONT JE L'AI DOTÉ POUR EXPIER SES EXPLOITS DE HÉRAUT.
"MAIS QUAND JE L'AI CONVOQUÉ SUR MON VAISSEAU-MONDE...
"... IL A RÉPONDU À L'APPEL."

*JE LA CONNAIS.

*ELLE SAIT QUE CETTE PLANÈTE EST UN TAS D'IMMONDICES. ELLE NE SERAIT PAS LÀ SI MA PROPOSITION NE L'INTÉRESSAIT PAS.

*MAIS ELLE SE SENT À L'AISE DANS CES RUES INFECTES, COMME SI ELLE DÎNAIT DANS LES LUXUEUX DÔMES DU PLAISIR SUR TITAN.

*ÉNIGMATIQUE, CETTE FEMME SE FAIT SIMPLEMENT APPELER

WHITE RAVEN.

DACCI UN BACETTO...

TOI !

NOXX CONNAÎT TON SECRET.

NON, NON... NE TOUCHE PAS À TON ARME.

NOXX CONNAÎT TON SECRET. NOXX MALIN.

BEAUCOUP DE FEMMES ONT LE MÊME SECRET. ELLES VEULENT NOXX, COMME TOI.

MONTRE-TOI À NOXX. ALLEZ, MONTRE.

APRÈS, TU POURRAS AVOIR NOXX.

OUI. QUELLE FEMME N'AURAIT PAS ENVIE DE TOI ?

... TOUS LES SECRETS...

... D'UNE FEMME.

AH, J'ADORE. UN MÂLE GRAND ET FORT QUI A PERCÉ...

OUIIII.

VOILÀ MON PETIT SECRET. NOXX LE CONNAÎT-IL ?

J'EN DOUTE.

NON.

TU AS RAISON, NOXX. JE TE VEUX...

AARGHH!

∞MORT!

TU AURAIS DÛ SAVOIR QU'ON...

... N'ENNUIE PAS UNE FEMME...

... EN RETARD À UN RENDEZ-VOUS.

*AUCUN ÊTRE VIVANT N'OSE IGNORER MON APPEL, CAR JE SUIS CE QUI A TOUJOURS ÉTÉ DEPUIS QUE CET UNIVERS EST NÉ DES CENDRES DU PRÉCÉDENT.

*JE SUIS LA FAIM QUI CONDAMNE DES MONDES ENTIERS. JE SUIS AU-DELÀ DE CES CONCEPTS VAGUES QUE SONT LE BIEN ET LE MAL.

*JE SUIS GALACTUS.

J'AI UNE MISSION POUR TOI, MON ANCIEN HÉRAUT. UNE QUÊTE.

ÉCOUTE-MOI.

UNE COMÈTE SI IMMÉMORIALE QUE TOUS, SAUF MOI, LA CROIENT IRRÉELLE VA REVENIR DES CONFINS DE L'INCONNU.

DISPARUE DEPUIS DES MILLÉNAIRES SANS FIN, QUAND GALACTUS PASSAIT ENCORE POUR JEUNE, ELLE PORTE EN ELLE AUTANT D'OPPORTUNITÉS QUE DE DANGERS.

JE DOIS PERCER SON SECRET.

SON SECRET ?

ELLE AURAIT ABRITÉ UN PEUPLE FABULEUX, AUJOURD'HUI DISPARU. DES ÊTRES SUPÉRIEURS EXPLOITANT UNE SOURCE D'ÉNERGIE INÉPUISABLE.

SI LA LÉGENDE DIT VRAI...

... UN TEL POUVOIR NE PEUT TOMBER ENTRE DES MAINS INDIGNES. MOI SEUL DOIS LE POSSÉDER.

JE VEUX QUE TU ME L'OBTIENNES, SILVER SURFER. ME SERVIRAS-TU...

... ENCORE UNE FOIS ?

"J'AI SI SOUVENT JOUÉ À CONQUÉRIR L'UNIVERS. MAIS LE PRIX RESTE LE MÊME. SEUL LE JEU CHANGE.

"ET, CETTE FOIS, MIEUX VAUT CACHER MON IDENTITÉ DERRIÈRE UN PION."

UN SECRET, EN EFFET.

LA COMÈTE RENFERMERAIT UNE SOURCE D'ÉNERGIE INÉPUISABLE, ABANDONNÉE PAR UNE ESPÈCE DISPARUE...

... ET BONNE À PRENDRE.

... POUR ARRIVER À MES FINS. ÇA TE DIT ?

INTÉRESSANT.

MON RÔLE ?

LA DÉROBER. SI ELLE EXISTE, ELLE SERA À MOI.

MON IMPLICATION PERSONNELLE ATTIRERAIT L'ATTENTION... ET UNE OPPOSITION MALVENUE.

AUSSI AI-JE CHERCHÉ LA MEILLEURE...

ALORS, NORRIN RADD ? ME SERAS-TU À NOUVEAU LOYAL ?

ALORS, WHITE RAVEN ?

MISSION RISQUÉE. BEAUCOUP D'INCONNUES. COMPLICATIONS POSSIBLES.

JE N'AI AUCUNE ENVIE DE TE SERVIR, GALACTUS. CETTE PARTIE DE MA VIE EST DERRIÈRE MOI.

MAIS JE REFUSE QUE CE POUVOIR SOIT L'INSTRUMENT D'ESPRITS MALVEILLANTS.

J'ŒUVRE POUR L'INTÉRÊT GÉNÉRAL. JE FERAI DONC CE QUE TU DEMANDES.

MAIS TANT PIS. SI TU PAIES LE PRIX JUSTE, JE TE DONNERAI...

... CE QUE TU VEUX.

AHH!

LA VOILÀ.

FACILE À RATTRAPER AVEC MA PLANCHE.

... D'ANCIENS ENNEMIS, À CE QUE JE VOIS.

D'AUTRES S'INTÉRESSENT AU SECRET DE LA COMÈTE.

MAIS, PARMI TOUS CEUX QUE J'AVAIS IMAGINÉ AFFRONTER...

UN ASSAUT LÂCHE...

... JE N'AVAIS PAS PENSÉ AUX KREES.

JOURNAL DE BORD : J'APPROCHE DE LA COMÈTE. AUCUN CONCURRENT EN VUE. ÇA POURRAIT ÊTRE L'ARGENT LE PLUS FACILEMENT...

NON !

ON M'A TOUCHÉE ! LE SYSTÈME EST MORT.

BON. OU JE ME CONTENTE D'ÊTRE UNE CIBLE DANS UN APPAREIL ENDOMMAGÉ...

... OU JE PRENDS L'OFFENSIVE.

JE HAIS LES SKRULLS, DE TOUTE FAÇON.

LES SHI'ARS ONT VAINCU LES KREES ET RÉDUIT LEUR EMPIRE À NÉANT.

LA COMÈTE OFFRIRAIT AUX KREES UNE ARME PERMETTANT DE RESSUSCITER LEUR TERRIBLE EMPIRE.

JE L'EMPÊCHERAI.

GUERRIERS KREES !

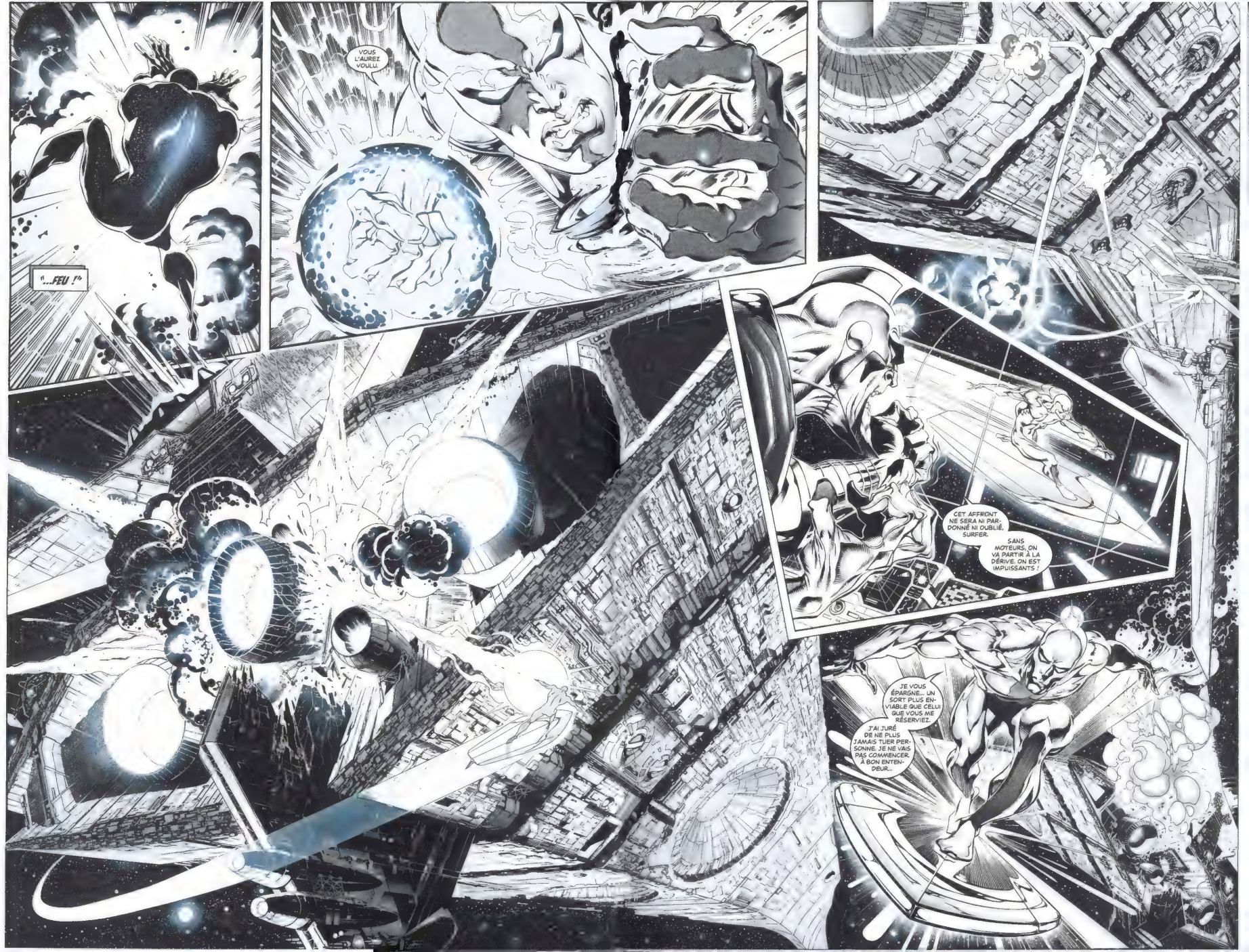
JE NE VOUS LE RÉPÉTERAI PAS. TRÊVE DE PROVOCATIONS. PARTEZ.

OU ENDUREZ LA COLÈRE DU SILVER SURFER !

C'EST NOUS QUI TOLÉRONS TA PRÉSENCE, SURFER. LA COMÈTE SERA BIENTÔT À NOUS...

... ET L'EMPIRE KREE RENAÎTRA !

À MON SIGNAL, MITRAILLEUR...


VOUS L'AUREZ VOULU.
"...FEU !"
CET AFFRONT NE SERA NI PARDONNÉ NI OUBLIÉ, SURFER.
SANS MOTEURS, ON VA PARTIR À LA DÉRIVE. ON EST IMPUISSANTS !
JE VOUS ÉPARGNE... UN SORT PLUS ENVIABLE QUE CELUI QUE VOUS ME RÉSERVIEZ.
J'AI JURÉ DE NE PLUS JAMAIS TUER PERSONNE. JE NE VAIS PAS COMMENCER. À BON ENTENDEUR...

FEMME...
... TU AS VIOLÉ UNE ZONE D'INFLUENCE SKRULL. NOTRE EMPIRE REVENDIQUE CETTE COMÈTE.
REND-TOI ET ON SE MONTRERA CLÉMENTS.
ME RENDRE ?
ARGH!
VOYONS...
... S'IL Y EN A D'AUTRES À BORD.

TU OSES DÉMOLIR LE PONT DE MON VAISSEAU ?

CET AFFRONT NE SERA NI PARDONNÉ NI OUBLIÉ, FEMME.

JE TE PROMETS UNE MORT LENTE ET DOULOUREUSE AUX MAINS DES SKRULLS.

C'EST TOI QUI VAS SUBIR CE SORT...

ARGH

... ET TOUT TON ÉQUIPAGE, QUAND J'AURAI DÉTRUIT LEUR RESPIRATEUR.

ET...

... JE VAIS PILLER CET ENGIN POUR RÉPARER LE MIEN.

J'AURAI LA COMÈTE !

...AU CŒUR DE LA COMÈTE.

MAIS C'EST LE SEUL ACCÈS.

J'ENTRE...

C'EST PROFOND.

ENFIN...
... J'ARRIVE AU BOUT.
C'EST INTERMINABLE. J'AI L'IMPRESSION DE VOLER DEPUIS UNE ÉTERNITÉ.
INCROYABLE.
MÊME AUX CONFINS DU COSMOS, JE N'AI JAMAIS VU TANT DE SPLENDEUR, DE BEAUTÉ.
GALACTUS A DIT QU'UN PEUPLE FABULEUX HABITAIT LA COMÈTE. MÊME DÉSERTÉE, ELLE TÉMOIGNE DE SON RAFFINEMENT ET DE SA SÉRÉNITÉ...
... QUEL QU'IL FÛT.
AUCUN SIGNE DE VIE ENTRE CES CANYONS ET CES MONUMENTS.
CEUX QUI ONT CONÇU CES MERVEILLES ONT DÛ DISPARAÎTRE DANS LES BRUMES DU TEMPS.
JE SERAIS CURIEUX DE SAVOIR CE QU'ILS SONT DEVENUS.
MAIS MA MISSION NE PEUT ATTENDRE.
J'AIMERAIS POUVOIR EXPLORER, VOIR S'IL Y A DES TRÉSORS À PILLER.
MAIS, AVANT, JE DOIS TROUVER CE QUE JE CHERCHE.

ET SI C'ÉTAIT UNE TÂCHE IMPOSSIBLE ? JE PEUX ERRER SANS FIN ET...

EN BAS !

UN ÊTRE VIVANT TRAVERSE LA PLACE !

APRÈS D'INNOMBRABLES ÉONS, IL Y A UN SURVIVANT.

JE NE VOUS VEUX PAS DE MAL.

J'AI BESOIN D'AIDE.

AH !

JE T'ATTENDS...

... DEPUIS SI LONGTEMPS.

D'APRÈS MES CAPTEURS, L'ATMOSPHÈRE EST RESPIRABLE.

JE PEUX QUITTER L'EXOSQUELETTE.

AH, C'EST MIEUX.

CE SERA PLUS FACILE DE ME DÉPLACER DANS CES...

... COULOIRS ?

ON DIRAIT UN CENTRE DE CONTRÔLE. CET ENDROIT NE SERAIT PAS DÉSERT ?

TOI ! TOURNE-TOI...

... LENTEMENT...

... OU TU ES UN HOMME MORT.

JE ME DOIS DE T'INFORMER...

... QUE JE NE ME SUIS JAMAIS CONSIDÉRÉ COMME VIVANT.

ALORS, TU ES L'UNIQUE SURVIVANT ? QU'EST-IL ARRIVÉ À TOUS LES AUTRES ?

ILS SONT PARTIS EXPLORER L'INCONNU ET NE SONT JAMAIS REVENUS.

MON PEUPLE N'EXISTE PLUS. J'AI ÉTÉ CHOISI POUR RESTER ICI ET PROTÉGER LA SOURCE DE NOTRE CIVILISATION...

... L'ÉNERGIE GRÂCE À LAQUELLE NOUS AVONS CRÉÉ ET PRÉSERVÉ CE PARADIS.

JE N'IMAGINE MÊME PAS LA PROFONDEUR DE TA SOUFFRANCE, MAIS JE SAIS CE QUE SIGNIFIE ÊTRE SEUL, LOIN D'ÊTRES CHERS POUR L'ÉTERNITÉ.

MON FARDEAU EST SANS FIN.

PEUT-ÊTRE PAS.

JE VEILLE DEPUIS DES TEMPS ANCESTRAUX, AVEC POUR SEUL COMPAGNON UN ROBOT.

IL NE ME RESTE QUE LA SOLITUDE.

JE NE PRENDRAI QUE CE QU'ON M'OFFRE. MAIS L'OBJET DE MA QUÊTE EST CETTE ÉNERGIE.

SI TU M'EN CONFIES LA SOURCE, ELLE RESTERA À JAMAIS EN MAINS SÛRES, JE LE PROMETS.

JE SAVAIS QU'UN ÉTRANGER VIENDRAIT LA RÉCLAMER, MAIS JE NE M'ATTENDAIS PAS À UNE ÂME SI NOBLE, SILVER SURFER.

VIENS.

JE T'AI DIT CE QUE JE VOULAIS. SECOUE-TOI !

INUTILE DE ME BRUTALISER. JE SUIS PROGRAMMÉ POUR OBÉIR AUX ORDRES.

ALORS, OBÉIS.

ET C'EST MA FAÇON DE FAIRE. AVANCE.

COMME TU VEUX.

APRÈS TOI.

OUVRE.

CE QUE TU CHERCHES EST LÀ-DEDANS.

QUELQU'UN M'A DEVANCÉE.
BIEN OU MAL, CETTE SOURCE EST L'HÉRITAGE DE MON PEUPLE. LA FIERTÉ ET LA HONTE DE CE QUE L'ON A ÉTÉ.
JE NE SUIS PAS SÛR DE COMPRENDRE.
C'EST PEUT-ÊTRE MIEUX AINSI.
CONTENTE-TOI DE SAVOIR COMMENT FONCTIONNE CETTE ÉNERGIE, LE POUVOIR SANS LIMITE QU'ELLE FOURNIT ET QUE NOTRE TECHNOLOGIE A PU CONTENIR DANS CE CRISTAL.
JE TE LE CONFIE, AVEC UNE MISE EN GARDE...
LAISSE TOMBER !
NON !
NE BOUGE PAS, SURVIVANT. JE PEUX TE SOIGNER.
JE CRAINS QU'ON... ... NE PUISSE PLUS RIEN... ...MON AMI.
AAAH !
SURVIVANT !

C'EST MIEUX.

JE LE MÉRITAIS.

NOTRE GRANDEUR SE FONDAIT... SUR UNE ABOMINATION.

JE PORTE EN MOI LES PÉCHÉS DE MON PEUPLE.

ET TOI...

... TOI... TÂCHE...

... D'EN...

... RÉCHA...

REPOSE EN PAIX, SURVIVANT.

C'EST TA FAUTE !

QUI ES-TU ?

CLANG

QUI ES-TU POUR TUER SANS AUCUNE PITIÉ ?

WHITE RAVEN. MAIS OUBLIONS LES FORMALITÉS.

JE CHERCHAIS LA SOURCE D'ÉNERGIE, CE CRISTAL QUI DEVAIT ME RENDRE RICHE...

... ET IL EST EN MIETTES.

DERRIÈRE TOI...

AH AH !

QUOI ?

TU ME PRENDS POUR UNE...

... IDIOTE ?

LIBRE !

ENFIN LIBRE !

QUI...

QUI EST ASSEZ FOU POUR M'ATTAQUER ?

AH

TA LIBÉRATION VA À L'ENCONTRE DE MA PROGRAMMATION, ANTIQUE CRÉATURE.

MES MAÎTRES NE SONT PLUS, MAIS ILS T'ONT EMPRISONNÉ IL Y A LONGTEMPS.

ET ÇA NE DOIT PAS CHANGER.

JE N'AI JAMAIS OFFENSÉ TES MAÎTRES, MAIS ILS M'ONT ENCHAÎNÉ ET ONT PILLÉ MON ÉNERGIE.

ILS ONT BÂTI LEUR MONDE SUR MON ASSERVISSEMENT.

ET TU VAS ÊTRE LE PREMIER À PAYER POUR LEURS PÉCHÉS.

FAIBLES CRÉATURES ! JE NE VOUS CONNAIS PAS, MAIS VOTRE SORT EST SCELLÉ !

JE HAIS TOUS LES ÊTRES VIVANTS. L'UNIVERS ENTIER PAIERA POUR MES SOUFFRANCES !

ARRÊTE, DÉMON !

NE T'EN PRENDS PAS À NOUS. CEUX QUI T'ONT FAIT DU TORT SONT MORTS DEPUIS LONGTEMPS.

EMF !

AGH !

PAS GÉNIALE COMME IDÉE.

TIRE !

KA-BOOM !!

FROOM

JE N'AI D'AUTRE CHOIX QUE DE T'AFFRONTER.

AH AH AH

C'EST LÀ TOUT TON POUVOIR ? QUELLE PITOYABLE DÉMONSTRATION !

TU IGNORES TOUT DU *VRAI* POUVOIR.

AH AH

TU PERDS TON TEMPS À DISCUTER.

QU...

TU M'AS SAUVÉE ?

PAS D'ÉCHAPPATOIRE !

NORMAL.

J'AI JURÉ DE PRÉSERVER LA VIE, QUOI QU'IL ARRIVE.

MOI, JE N'AURAIS PAS HÉSITÉ À TE TUER POUR RÉCUPÉRER LE CRISTAL.

ET JE DEVRAIS TE TRAITER AVEC LE MÊME MÉPRIS ? LA VIE, MÊME CELLE D'UN ENNEMI, EST PRÉCIEUSE.

JE NE PARDONNE PAS TON CRIME, MAIS JE NE TE LAISSERAI PAS MOURIR.

C'EST À TOI ?

OUI.

METS-LE. VITE.

ET VA-T'EN.

ET TOI ? TU NE VIENS PAS ?

TU N'AS AUCUNE CHANCE CONTRE CE MONSTRE.

PEUT-ÊTRE.

MAIS JE DOIS, AU MOINS, ESSAYER DE L'ARRÊTER.

PARS TANT QUE TU PEUX.

BAH, QU'AI-JE À FAIRE D'UN CRÉTIN SUICIDAIRE ?

FAIS COMME TU VEUX.

KA-TOOM

MOI, JE ME TIRE, ET LE PLUS LOIN POSSIBLE !"

MA VENGEANCE SERA TERRIBLE. PERSONNE NE SERA ÉPARGNÉ.
J'AI EU DES MILLÉNAIRES POUR ATTISER MA COLÈRE. AVORTON.
HAN... ... JE...
... J'ADMETS QUE TU AS SUBI UNE GRANDE INJUSTICE. QU'ON T'A INJUSTEMENT EMPRISONNÉ.
NGAAH!
MAIS TES GEÔLIERS SONT MORTS ET DU SANG INNOCENT NE LAVERA PAS LEURS CRIMES.
TANT QUE J'AURAI LA FORCE DE ME BATTRE...

... MÊME SI MON POUVOIR N'ÉGALE PAS LE TIEN...

... JE LUTTERAI !

AAH !

TU N'ES RIEN !

TU OSES...

... TU OSES ME DÉFIER, TOI, UNE CRÉATURE AUSSI INSIGNIFIANTE ?!

IL EST TROP PRÈS.

IL A OUVERT LA SURFACE DE LA COMÈTE...

... ET DISPARU À L'INTÉRIEUR.

C'EST UN SEMBLANT DE VICTOIRE, J'EN AI PEUR.

MEURS !

ET SACHE QUE, BIENTÔT, LE RESTE DE L'UNIVERS TE SUIVRA !

BOOM!

JE SUIS VIVANT ?! C'EST FOU.

HGHH!

ENCORE LÀ, TOI ?

EH OUI.

JE M'ÉTONNE MOI-MÊME.

SURFER, FAIS-MOI PLAISIR...

... BAISSE-TOI !

DIEUX DE ZENN-LA !

ET C'EST MOI QUI SUIS SUICIDAIRE !

J'AI SACRIFIÉ MON APPAREIL.

JE L'AI EMPALÉ AVEC. AVEC SON ÉNERGIE...

... L'EXPLOSION DES MOTEURS VA PROVOQUER UNE RÉACTION EN CHAÎNE. SON POUVOIR VA LE CONSUMER.

DU MOINS, J'ESPÈRE.

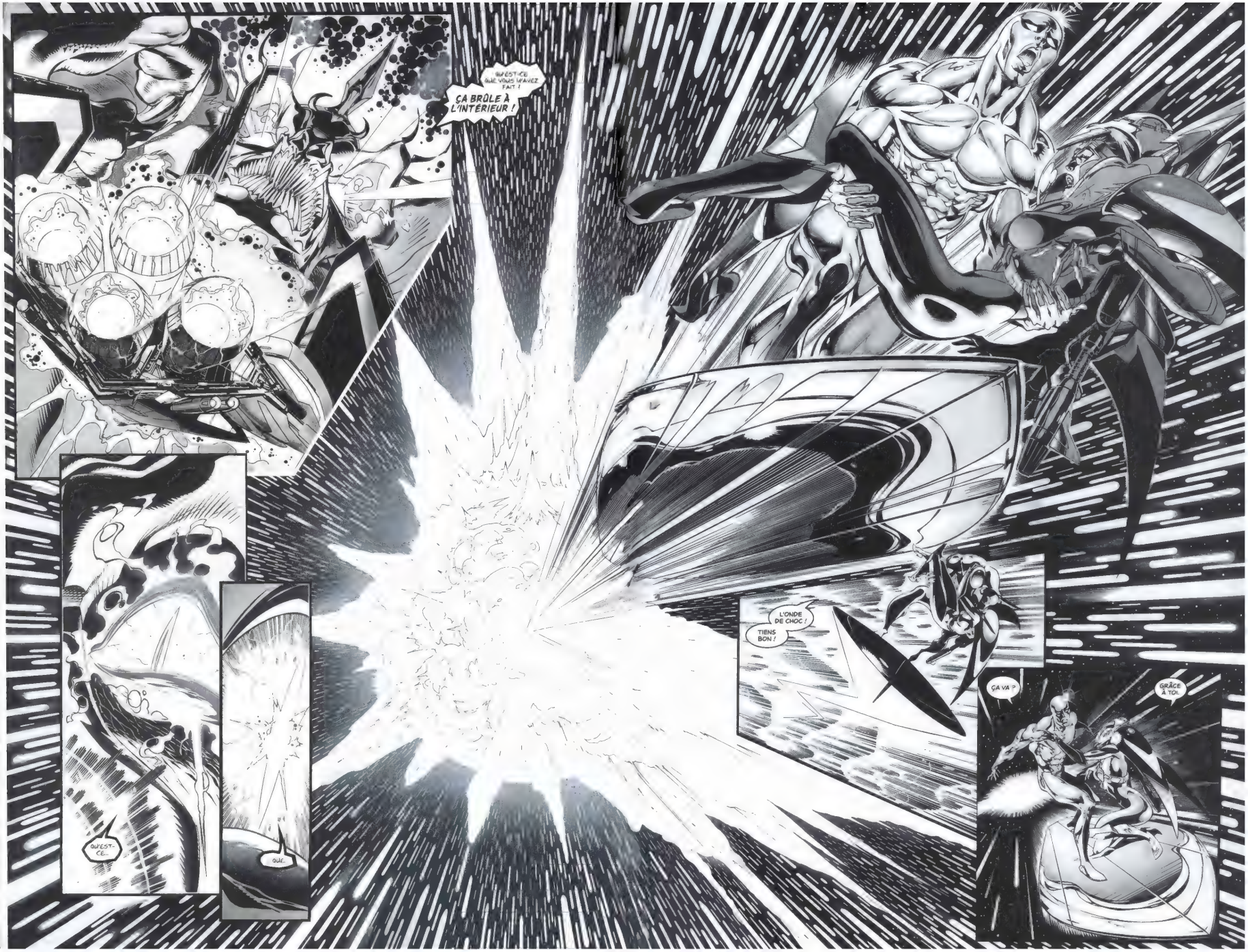
... QUE QUELQU'UN M'ATTRAPE !

JE PRIE JUSTE...

JE TE TIENS.

ACCROCHE-TOI. IL FAUT QU'ON PARTE D'ICI...

... OU ON VA FINIR COMME CE MONSTRE.


QU'EST-CE QUE VOUS M'AVEZ FAIT ?
ÇA BRÛLE À L'INTÉRIEUR !
QU'EST-CE...
QUE...
L'ONDE DE CHOC !
TIENS BON !
ÇA VA ?
GRÂCE À TOI.

ET, GRÂCE À *TOI*, J'AI PU ÉCHAPPER AU DÉMON.

JE N'EN ATTENDAIS PAS TANT D'UNE MERCENAIRE DANS L'ÂME.

POURQUOI ES-TU REVENUE M'AIDER ?

JE... J'AVAIS UNE DETTE.

TU ES RESTÉ AFFRONTER CE MONSTRE, TU T'ES SACRIFIÉ POUR QUE JE PUISSE VIVRE.

JE N'AI JAMAIS VU UNE TELLE... NOBLESSE.

COMMENT T'EN VOULOIR DE LA MORT DE SURVIVANT APRÈS TANT D'ALTRUISME ?

SURTOUT QUE ÇA A ÉTÉ POUR LUI UNE DÉLIVRANCE.

TUER NE ME REBUTE PAS. SI C'ÉTAIT LE CAS...

... LE DÉMON SERAIT PEUT-ÊTRE VIVANT ET TOI NON.

MÊME SI TU M'AS FAIT VOIR LES CHOSES SOUS UN AUTRE ANGLE, ON EST DIFFÉRENTS.

JE SUIS UN CHEMIN ET TOI LE TIEN.

ALORS, WHITE RAVEN, JE TE QUITTE HEUREUX QUE NOS ROUTES SE SOIENT CROISÉES POUR SERVIR UN BIEN SUPÉRIEUR...

... MÊME BRIÈVEMENT.

IL REVIENT LES MAINS VIDES.

UNE NOUVELLE ÉTOILE EST NÉE DE LA MORT DE LA CRÉATURE, AVEC LA COMÈTE EN ORBITE...

... UNIES DANS UN BALLET CÉLESTE.

UN DESTIN QUI LEUR SIED.

MAIS TU M'AS DÉÇU, SURFER. TU N'AS PAS MENÉ À BIEN LA MISSION QUE JE T'AVAIS CONFIÉE.

JE DOIS ME SATISFAIRE QUE L'ÉNERGIE NE SOIT PAS TOMBÉE ENTRE D'AUTRES MAINS.

*JE N'AI PAS EU CE QUE JE DÉSIRAIS. SI C'EST...

... UNE DÉFAITE, GALACTUS N'EN AIME GUÈRE LA SAVEUR.

"ELLE REVIENT LES MAINS VIDES."

TU M'AS DÉÇU, WHITE RAVEN. UN POUVOIR SANS LIMITES...

... ET IL M'ÉCHAPPE.

J'AI À NOUVEAU ÉCHOUÉ.

J'AURAI D'AUTRES OCCASIONS, MAIS ÇA LAISSE UN GOÛT AMER.

OUI, THANOS DE TITAN N'A JAMAIS AIMÉ PERDRE.

ADDENDA

CONVERSATION AVEC CLAUDIO CASTELLINI

par **Petar Jandric**

Cette interview, publiée en 2023 par la maison d'édition Darkwood, a été réalisée pour l'édition serbe du roman graphique. Avec l'aimable autorisation de l'éditeur.

Dans sa préface, **Ron Marz** explique bien des choses sur la genèse de *L'obscure clarté des étoiles* et sur les difficultés rencontrées durant la réalisation de l'œuvre, mais nous ne pouvions pas clore l'enquête sans avoir interrogé l'auteur principal du volume. Qui est le jeune homme qui a créé ces somptueuses planches d'une qualité hors du commun ? Où a-t-il trouvé son inspiration et qu'a-t-il éprouvé lorsqu'il s'est aperçu que le résultat final de son dur labeur n'était pas à la hauteur des attentes ? Bien que très réservé, **Claudio Castellini** a accepté de nous faire part de son point de vue et de révéler d'autres aspects de la fascinante histoire de ce roman graphique.

Claudio, merci de nous accorder de ton temps pour cette interview. Tu es connu pour tes travaux extrêmement détaillés et ton style très particulier, plus proche du comics américain que de la bande dessinée italienne ou européenne. Quel a été ton parcours artistique et qu'est-ce qui t'a poussé vers les comics ?

Claudio Castellini : J'ai toujours eu un penchant pour les arts graphiques et je n'arrêtais pas de dessiner lorsque j'étais enfant. J'ai commencé comme autodidacte. Je n'ai fréquenté aucune école d'art et après le collège, j'ai suivi un cursus dans un institut technique pour géomètres. À cet âge-là, j'aurais pu choisir plusieurs parcours dans le domaine artistique, mais ce qui m'a poussé vers la bande dessinée, c'est un aspect bien spécifique qui la différencie d'autres formes d'expression : la possibilité non seulement de créer des images mais aussi de raconter une histoire à travers elles. Ce sont surtout les comics de super-héros américains qui m'ont frappé, avec leur extraordinaire rendu de l'anatomie et du dynamisme. Ce style m'a naturellement attiré et c'est pour cette raison que j'ai voulu m'orienter dans cette direction.

Au lycée, j'ai rencontré deux dessinateurs professionnels de bande dessinée, **Pino** et **Rino Rinaldi**, qui étaient comme moi passionnés par les comics américains. Nous avons commencé à passer du temps ensemble et nous sommes rapidement devenus de bons amis. Ils avaient déjà publié quelques-uns de leurs travaux et ils m'ont donné beaucoup de conseils sur les techniques de base, ce qui m'a aidé à affiner mon art. Jusqu'alors, je m'étais presque uniquement fié à mon instinct.

Surtout, j'ai toujours gardé comme point de repère les œuvres des grands maîtres américains comme **John Buscema**, **Neal Adams** ou **John Romita Sr**. "Big John" a été mon modèle artistique, encore plus que les autres.

Malgré ta longue carrière sur le marché américain, le public serbe te connaît principalement pour tes travaux publiés chez Sergio Bonelli Editore. Parlons un peu de cela avant de passer à *L'obscure clarté des étoiles*. Comment a commencé ta collaboration avec Bonelli et comment s'est passée ta première expérience de jeune auteur au sein d'une maison d'édition aussi prestigieuse ?

C. C. : Les portes de SBE se sont ouvertes lorsque j'ai remporté le prix Pier Lambicchi pour jeunes auteurs au festival de Prato, en 1986. Cette étape a été très importante pour moi et a représenté un tournant. Elle m'a permis de me lancer professionnellement dans le neuvième art à seulement dix-neuf ans et a marqué le début d'une carrière dont je rêvais depuis très longtemps, même si à l'époque, je ne savais pas si j'allais consacrer ma vie à cette activité.

Mes premières années chez SBE relevaient de l'expérimentation artistique. Le style qui me correspondait le plus (celui du comics américain) n'était pas vraiment celui de l'éditeur. Je mettais davantage l'emphase sur l'anatomie et le dynamisme, ce qui en général ne convenait pas aux personnages que je devais dessiner. Malgré cela, j'étais déterminé à rester fidèle à mon style tout en essayant de trouver un compromis avec les consignes qui m'étaient données. Le résultat, au dire des lecteurs, était très différent des bandes dessinées habituelles de Bonelli. À l'époque, c'était une nouveauté pour le public italien. En effet, l'accent mis sur l'anatomie ainsi que la narration basée sur une composition beaucoup plus dynamique de la planche, bien que très populaires aux États-Unis, étaient très éloignés du style traditionnel de Bonelli.

Par la suite, quand j'ai été nommé créateur graphique de la série *Nathan Never*, j'ai eu beaucoup plus de liberté. Le personnage principal était bien entraîné et physiquement en forme. Il pouvait donc être mieux adapté à mon interprétation de l'anatomie. Je me suis senti beaucoup plus à l'aise avec ce type d'histoires, tant pour le genre de la science-fiction que pour son grand nombre de scènes d'action. C'est pour cela que je pense avoir donné le meilleur de moi-même avec *Nathan Never*. C'est l'œuvre la plus en phase avec le style Marvel que j'ai signée pour Bonelli, avant ma première véritable collaboration avec la Maison des Idées et l'émancipation stylistique définitive qui a suivi.

Que penses-tu aujourd'hui du travail que tu as fait pour Bonelli ?

C. C. : J'éprouve une certaine satisfaction, car j'ai réussi à affirmer mon style et je repense avec plaisir aux émotions de cette époque. La joie de voir pour la première fois le fruit de ses efforts dans les kiosques est unique dans la vie d'un auteur de bandes dessinées. Il est vrai que c'est aussi à ce moment-là que tu éprouves les premières petites désillusions liées à cette profession, quand tu t'aperçois que ton travail est soumis aux aléas de l'impression et que l'édition n'est pas de la qualité que tu aurais souhaitée. Mais la satisfaction d'entrer dans un univers que j'aimais depuis mon plus jeune âge a été bien plus forte et les retours positifs m'ont apporté une joie extraordinaire.

Rétrospectivement, je pense que des aspects graphiques de mon travail pour Bonelli auraient pu avoir plus d'impact, que je les gèrerais mieux ou différemment aujourd'hui, mais je ressens encore l'enthousiasme et la passion authentique de cette époque, ce qui me permet d'accepter plus facilement ces petites imperfections ou erreurs. En outre, j'éprouve encore (et pour toujours) une immense gratitude envers toutes celles et ceux qui ont soutenu mon travail à l'époque et qui l'ont considéré comme une bouffée d'air frais. Sans le soutien public des lecteurs, j'aurais sans aucun doute eu beaucoup plus de mal à affronter la situation.

Quelques années plus tard, un autre événement a eu lieu à Prato et a eu un fort impact sur ta carrière. Peux-tu nous en dire plus ?

C. C. : En 1992, au festival Prato Comics, j'ai rencontré mon artiste favori qui se trouve être également ma principale source d'inspiration : le grand John Buscema. Ça a été un immense plaisir et un honneur de faire sa connaissance. J'étais très excité à l'idée de lui montrer mon travail pour qu'il me dise ce qu'il en pense. Je lui ai apporté *Nathan Never* 1 et ce numéro l'a tellement marqué qu'il m'a proposé de le présenter chez Marvel. Selon lui, il fallait que je travaille pour eux. Mes rêves commençaient à devenir réalité.

John a montré ma bande dessinée au rédacteur en chef de l'époque, **Tom DeFalco**, et quelques jours plus tard j'ai appris qu'il voulait me parler. Nous avons alors organisé un rendez-vous téléphonique car n'oublions pas que les communications numériques comme Internet, les médias sociaux, Skype ou Zoom n'existaient pas encore. Pour prendre contact avec quelqu'un aux États-Unis, les gens utilisaient un simple téléphone et cela rendait l'attente encore plus émouvante. Bref, Tom m'a annoncé qu'il avait été très impressionné par mon travail pour Sergio Bonelli et qu'il voulait que je travaille pour Marvel. Et ce n'est pas tout : il m'a également demandé sur quel personnage je souhaitais travailler. Sans hésiter une seule seconde, j'ai répondu : « Le Silver Surfer ! ».

Pourquoi lui et pas un autre ?

C. C. : Enfant, lorsque j'ai commencé à lire des comics Marvel, ce sont surtout les aventures du Silver Surfer illustrées par John Buscema qui ont donné naissance à ma passion pour le style super-héroïque. La représentation du personnage et le ton des histoires m'émouvaient, tout comme le lyrisme des expressions et le caractère épique des postures dans lesquelles le grand John dépeignait notre héros.

À l'époque, et encore plus aujourd'hui, j'aimais le Silver Surfer parce qu'il incarne un modèle de noblesse, celui du héros sans peur et sans reproche. Son éthique et sa morale sont incorruptibles et il respecte tellement la vie qu'il refuse de tuer ses propres ennemis. Bien qu'il soit doté d'un immense pouvoir, il n'en abuse pas et sait se contrôler, ce qui est une qualité rare. Il est un exemple positif, un idéal inspirant. Au fil des années, de nombreux super-héros ont perdu cette qualité et ont fini par refléter les pires caractéristiques humaines au lieu d'être des points de repère édifiants. Voilà ce que devrait être un héros, même dans le langage simpliste et stéréotypé des comics.

En bref, le Silver Surfer est le personnage qui m'a le plus fait apprécier le monde des super-héros. Le choisir m'a permis de boucler la boucle en rendant hommage aux histoires et aux maîtres qui m'ont inspiré et m'ont forgé en tant qu'auteur de bandes dessinées.

Tu as été le premier artiste italien à travailler pour Marvel. Tu as pour ainsi dire brisé la glace, ouvrant la voie à d'autres dessinateurs italiens. Qu'as-tu ressenti à l'idée d'être un pionnier aussi jeune ?

C. C. : Difficile de dire comment je me sentais, surtout que, comme tu l'as dit, j'étais encore très jeune. Je ressentais des émotions contradictoires. D'un côté, j'étais surpris, je me retrouvais tout à coup dans un univers éditorial plus grand que celui dans lequel j'avais travaillé auparavant et c'était excitant de savoir que j'étais en train de réaliser un rêve. De l'autre, j'avais la sensation que cela devait arriver tôt ou tard, simplement parce qu'il ne pouvait pas y avoir d'autre voie pour moi. J'étais très motivé et déterminé. J'avais étudié l'anatomie de façon approfondie en m'inspirant du travail de John Buscema et en apprenant tout ce qui était indispensable pour être accepté par un univers éditorial qui n'était pas encore en mesure d'apprécier les artistes italiens à cause de la différence d'approche stylistique. Je sentais toutefois que j'avais le style américain dans le sang. D'une certaine manière je n'ai pas eu de mal à entrer sur le marché américain parce que c'était la chose la plus "naturelle" qui pouvait m'arriver. Mon style plus personnel, qui avait suscité une certaine méfiance en Italie, avait trouvé sa place aux État-Unis et je me sentais enfin chez moi.

Je ne vous cache pas que le fait d'être le premier artiste italien à percer dans le monde des comics américains tout en travaillant depuis l'Italie m'a naturellement rendu très fier. J'ai prouvé qu'il était possible pour un dessinateur italien d'être apprécié au royaume des comics malgré ce qui se disait à l'époque. Le secteur international offrait de grandes opportunités professionnelles, en plus de celles des maisons d'édition italiennes et, au cours des années suivantes, de nombreux auteurs ont suivi ma voie.

Un nouvel horizon s'ouvrait à toi. Quels étaient les consignes et plans éditoriaux pour ce projet ?

C. C. : Ron Marz, avec le rédacteur **Craig Anderson** et le rédacteur adjoint **Joe Andreani**, a fait en sorte que je puisse exprimer tout mon potentiel. Après avoir découvert mon travail sur *Nathan Never*, Ron a voulu inventer une histoire qui soit remplie d'images spectaculaires. Ensemble, nous avons donc imaginé l'album davantage comme une expérience visuelle que narrative, dans le but de célébrer aussi bien l'essence du Silver Surfer que les personnages et les éléments dont se compose son univers.

Ils m'ont donné carte blanche pour le développement visuel du scénario. L'idée était de publier deux versions de l'album : la première en couleur au format américain standard, suivie d'une version en noir et blanc en grand format "Treasury". J'ai dessiné les planches originales sur de grandes feuilles, sur de pleines pages doubles de 50 x 70 cm, afin d'avoir tout l'espace nécessaire pour créer une gigantesque toile de séquences graphiques que le lecteur pourrait admirer et explorer librement. Il n'y avait pas de date limite car l'album ne suivait pas les règles standards des comics américains mais était considéré comme un projet taillé sur mesure. J'étais libre de prendre tout le temps dont j'avais besoin pour donner le meilleur de moi-même et utiliser toute ma créativité. C'est pour cela que Marvel a décidé de me présenter aux lecteurs en me confiant les couvertures de la série *Fantastic Four Unlimited.* En parallèle, je continuais de travailler sur le roman graphique.

Les dessins de *L'obscure clarté des étoiles* reflètent la particularité de ce

concept. Ils sont magnifiques et extrêmement recherchés. Il s'agit de l'œuvre d'un jeune maître qui déploie tout son potentiel en exploitant l'ensemble des possibilités offertes par son arsenal créatif. Le livre a été publié en Italie par Panini, en noir et blanc, avant même qu'il ne sorte aux États-Unis. C'est ce qui t'a permis de remporter le prestigieux prix Yellow Kid en 1995. Comment définirais-tu ton parcours créatif de l'époque ?

C. C. : Quand je me suis mis à travailler sur *L'obscure clarté des étoiles*, je me sentais libre d'exprimer mon style personnel (forgé par toutes les influences rencontrées durant mon parcours artistique) sans aucune restriction ni frein éditorial.

Laissez-moi vous expliquer. À cette époque, le neuvième art reposait sur trois écoles principales : américaine, européenne (italienne, franco-belge, etc.) et japonaise. Une distinction nette qui tend aujourd'hui à disparaître. Enfant, j'avais été influencé par le style manga à travers les dessins animés, puis j'ai commencé à lire des bandes dessinées et j'ai découvert le style américain de Marvel, et ça a été le coup de foudre. En outre, grâce aux frères Rinaldi avec qui je partageais la passion des comics, j'ai appris à connaître et à aimer aussi les bandes dessinées françaises et argentines. Et quand je suis entré chez Bonelli, j'ai dû apprendre à me mesurer au style italien et à celui de la maison d'édition. J'ai absorbé ce que je considérais comme le meilleur de chacune de ces écoles : le style américain se distinguait par le caractère spectaculaire de l'image, l'hyperdynamisme et l'accentuation de l'anatomie ; celui européen par un rendu plus réaliste de la figure humaine et des environnements ; et celui japonais par la représentation avant-gardiste du design technologique.

Par conséquent, quand le moment est arrivé de travailler sur le roman graphique du Silver Surfer, je me sentais prêt et déterminé à utiliser tout ce que j'avais appris au cours de ma formation artistique, mais aussi à donner tout ce que mes capacités et mon enthousiasme de jeune artiste me permettaient d'exprimer. Je ne me suis pas du tout censuré comme je l'avais fait précédemment, lorsque je travaillais pour le marché italien, qui suivait des règles plus rigides et traditionnelles. J'ai introduit dans le langage visuel toutes les leçons d'anatomie que j'avais apprises de John Buscema, en les intégrant à des études plus théoriques de livres d'anatomie que j'avais lus dans le but d'élargir mes connaissances. L'histoire de Ron regorgeait de scènes de science-fiction pure, ce qui me permettait d'exprimer tout ce que j'avais appris en m'occupant du design technologique de *Nathan Never* et en étudiant les mangas. Cela me permettait également d'enrichir la formule avec tout ce que j'avais absorbé visuellement au cinéma, en particulier dans l'iconographie de *Star Wars.*

J'ai toujours eu une conception cinématographique de la bande dessinée et j'ai cherché dès le départ à l'introduire dans mes œuvres. Pour moi, une bande dessinée est comme un film dans lequel on sélectionne les plans les plus importants pour créer une séquence et où les dessinateurs jouent le rôle de réalisateur, d'acteur, de scénographe, etc. Quand je lis un scénario, je dois l'interpréter visuellement. Je commence donc à "tourner" les séquences animées dans ma tête, que je dois ensuite transformer en plans individuels qui deviendront les cases de la page. J'accorde également beaucoup de soin à l'angle de prise de vue, au jeu des personnages à

travers les postures du corps et l'expressivité des visages, à la mise en place d'un plateau adapté à la scène, avec l'arrière-plan et la luminosité qui conviennent. Grâce au scénario de Ron, ce roman graphique était le terrain de jeu idéal pour mettre en pratique mon approche.

J'ai surtout ressenti le besoin de mettre à jour et de moderniser le design technologique de toute l'iconographie du Silver Surfer qui, à l'époque, était plutôt simpliste et encore ancré dans les années 60. Par exemple, je crois que le vaisseau spatial de **Galactus** avait été imaginé par **Jack Kirby** avec la forme du symbole de l'infini (∞) afin de suggérer une dimension infiniment grande, du moins c'est ainsi que je l'avais toujours interprété. Mais avant ce roman graphique, le vaisseau était presque toujours montré de loin. Il semblait un peu plat et il était difficile d'en comprendre les dimensions. C'est pour cette raison que j'ai décidé de le dessiner avec une perspective très accentuée et en adoptant un point de vue rapproché, afin de suggérer son immensité et de donner au lecteur la sensation d'être près de cette structure incroyablement grande. Afin de donner l'impression d'un vaisseau de la taille d'un système solaire, j'ai placé quelques planètes devant pour qu'elles paraissent extrêmement petites en comparaison et que les proportions soient beaucoup plus évidentes.

J'ai également utilisé une technique que j'ai empruntée aux films de *Star Wars* : ajouter de nombreux détails technologiques à l'extérieur des vaisseaux pour qu'ils semblent immenses. L'œil ne peut pas percevoir les dimensions d'une structure si elle est lisse et dépouillée, parce qu'il n'y a pas de points de repère. En revanche, si plusieurs petits éléments défilent vers le point de fuite sur la surface de l'objet, alors son immensité devient tout de suite beaucoup plus évidente. J'ai appliqué la même idée au personnage de Galactus. Je voulais en faire la version la plus majestueuse et impressionnante du personnage jamais réalisée. J'ai donc augmenté sa taille ainsi que le nombre de détails sur son armure et son casque et lui ai attribué un design plus moderne par rapport à la version classique. Plus vous vous en approchez, plus vous remarquez les détails de son costume, lesquels suggèrent ses énormes dimensions, sa grandeur, sa majesté et sa solennité.

Tu es connu pour être un perfectionniste. Est-ce la seule raison pour laquelle tu as eu besoin d'autant de temps pour mener ce projet à terme ?

C. C. : Oui, malheureusement, j'ai ce défaut, à moins que ce ne soit une qualité : je suis perfectionniste [*rire*]. Je pense qu'une œuvre d'art n'est jamais tout à fait terminée et pour moi il est toujours possible d'apporter des améliorations. À partir du moment où Marvel ne m'a imposé aucune échéance, j'ai profité de cette liberté pour donner le meilleur de moi-même et parfaire chaque aspect graphique, de la conception à la réalisation, afin de donner vie à ce que j'avais en tête. Je voulais que ce soit mon meilleur travail jusqu'alors et ma déclaration d'amour au personnage.

En outre, étant donné que les planches étaient beaucoup plus grandes que le format standard de Marvel, il fallait plus de temps, ne serait-ce que pour remplir les pages. Et ce n'est pas tout : sur une page plus grande, tous les éléments graphiques doivent être agrandis de façon proportionnelle. De même, les détails doivent être plus nombreux et représentés de façon encore

plus précise. Il en va de même pour la distance visuelle : plus vous êtes près d'un objet, plus vous décelez facilement les détails que vous ne verriez pas si vous étiez plus loin. Chaque partie du dessin, que ce soit un visage, un corps ou un vaisseau spatial, devait donc être beaucoup plus détaillée par rapport à ce qu'elle aurait été à une échelle plus réduite, c'est-à-dire au format standard. Cela a apporté aux pages une "densité visuelle" bien supérieure par rapport à tout ce que j'avais produit précédemment.

Je pense que c'est justement là que se trouve la réponse à ta question, dans le soin que j'ai apporté à chaque détail, des poses anatomiques jusqu'aux éléments technologiques, même ceux qui n'étaient pas strictement nécessaires au récit. Par exemple, lors d'une scène dans une taverne extraterrestre inspirée de *Star Wars*, deux rats monstrueux se disputent les restes d'un repas sous une table. C'est un détail superflu pour l'intrigue, mais il sert à rendre plus crédible et vivant le contexte de ce monde imaginaire. Aujourd'hui encore, je considère ce roman graphique comme le travail le plus détaillé de ma carrière. Le temps que j'y ai consacré (environ un an et demi) n'avait pas de sens d'un point de vue commercial et aucune maison d'édition ne peut rétribuer de manière adéquate un effort pareil. Il s'agit donc de l'une de ces œuvres que vous ne faites qu'une fois dans votre vie, surtout lorsque vous êtes jeune et que vous voulez montrer à tous vos capacités artistiques et votre passion.

Je tiens également à souligner un autre aspect concernant le temps que j'ai mis à finir ce travail. En parallèle de *L'obscure clarté des étoiles*, je réalisais aussi les couvertures de *Nathan Never* et de *Fantastic Four Unlimited.* Ces interruptions continues ont donc certainement eu un impact. Ma collaboration avec Bonelli en tant qu'illustrateur de couvertures a perduré, même après mon départ chez Marvel.

Dans sa préface, Ron Marz évoque les problèmes d'impression rencontrés durant la création de l'album. Comment t'es-tu senti lorsque tu t'en es rendu compte, surtout après un travail aussi long et difficile ?

C. C. : Malheureusement, tout ne s'est pas déroulé comme je l'espérais. Beaucoup de choses se sont produites chez Marvel : **Tom DeFalco**, qui avait chaleureusement soutenu le projet, n'était plus le rédacteur en chef et **Craig Anderson** n'était plus le rédacteur. **Joe Andreani** a été mon seul point de repère éditorial. Il était toujours disponible et attentif et m'a toujours apporté son soutien, mais le projet avait perdu ses principaux appuis et j'étais devenu comme orphelin. Le nouveau rédacteur **Mark Gruenwald** aimait beaucoup le projet, mais la direction a abandonné l'idée d'un album grand format en faveur d'un comics au format standard. Pour eux, il ne s'agissait que d'un projet dont ils avaient hérité et qu'il fallait mener à terme.

Cela a eu des conséquences désastreuses sur l'impression finale de l'œuvre : des planches riches de détails et dessinées principalement pour le grand format ne pouvaient pas être appréciées à leur juste valeur à cause du redimensionnement et des coupes latérales qu'elles avaient subis pour les adapter au format standard. Malheureusement, la version géante a été annulée et il n'a pas été possible de montrer les dessins au format originel. Il y a aussi eu un autre problème, cette fois-ci concernant la couleur. **Joe Rosas**, que j'avais personnellement choisi comme

coloriste, a fait de son mieux, mais il y a eu des soucis durant l'impression. Les noirs étaient si pâles qu'ils semblaient gris sombre, donc les couleurs dominaient presque jusqu'à recouvrir les lignes du dessin. En plus, il y a une sorte d'effet flou sur toutes les pages, ce qui a anéanti le travail méticuleux qui avait été fait sur les détails.

Qu'est-ce que j'ai ressenti après autant d'efforts ? Un grand découragement, soulagé uniquement par le fait qu'un an auparavant, en décembre 1995, Panini Marvel Italie avait heureusement publié la première version de l'album en noir et blanc et en grand format. Une version dans laquelle le travail que j'avais fourni était correctement présenté. Cette édition reste parmi les meilleures : les dessins n'ont subi quasiment aucune coupe, même si de nombreuses pages avaient des dimensions réduites par rapport aux feuilles sur lesquelles elles étaient imprimées, et de grandes marges latérales noires avaient été ajoutées sur les doubles pages. Quelques libertés ont été prises avec la traduction, qui s'éloignait un peu du texte original de Ron. Même le titre a été changé : *Dangerous Artifacts* est devenu *L'obscure clarté des étoiles,* qu'**Alejandro Martínez Viturtia** (le directeur éditorial de Panini Espagne) et moi avons voulu réutiliser pour la récente édition espagnole pour son aspect lyrique et évocateur. Personnellement, j'aime beaucoup ce titre et Ron aussi, donc en fin de compte, tout le monde est satisfait de ce changement.

Peux-tu nous parler des éditions suivantes de *L'obscure clarté des étoiles*, après sa publication aux États-Unis ?

C. C. : En plus de la première édition en noir et blanc de Marvel Italie, qui a précédé la publication américaine, il y a eu une version en couleur, toujours chez Marvel Italie, sortie un peu après, en décembre 1996. Cependant, les couleurs étaient très saturées et les dessins avaient été coupés au bord des pages, à peine moins que dans la première édition américaine.

Quelques années plus tard, en 2002, une édition publiée par Panini Allemagne est sortie avec un graphisme plus élégant et pour la première fois une couverture cartonnée. Malheureusement, elle présentait les mêmes problèmes que toutes les autres éditions, certains étant même encore plus visibles qu'auparavant. La dimension atypique des planches originales, conçues pour un format particulier, a généré de nombreuses erreurs de mise en page quand il a fallu les adapter à d'autres formats. Encore une fois, les dessins des pleines pages ont été largement coupés ou, au contraire, ont été redimensionnés avec l'ajout de grandes marges. En outre, les numérisations avaient été faites en échelle de gris, mais avec un fort contraste, comme cela se faisait à l'époque. Cela a produit des noirs et des blancs très accentués, au détriment des demi-teintes, qui ont été perdues tout comme de nombreux traits fins et légers.

En 2009, une autre édition cartonnée en couleur est sortie pour la collection de la *Gazzetta dello Sport* qui rassemblait les bandes dessinées Marvel créées par des artistes italiens. Il y a aussi eu de sérieux problèmes avec les couleurs et la mise en page. Les dessins n'ont pas été coupés, mais uniquement à cause de l'énorme redimensionnement des pages, ce qui a donné des marges encore plus grandes que dans les autres éditions. Qui plus est, les fichiers originaux de Joe Rosas avaient été perdus. Les couleurs ont donc été confiées à un studio d'artistes

numériques qui devait reproduire son travail, mais c'était loin d'être satisfaisant, c'est le moins qu'on puisse dire. Les couleurs étaient excessivement saturées et j'ai donc personnellement dû retoucher toutes les planches. Le résultat final est celui qui a été publié et qui est aussi devenu la nouvelle base pour les futures éditions en couleur.

J'ai vraiment l'impression que chaque édition de ce roman graphique a eu de nombreux problèmes... Est-ce qu'il existe une édition qui rende justice au projet d'origine ?

C. C. : Quand Panini Espagne a proposé de publier une édition limitée de l'album, j'ai compris que l'occasion de corriger toutes les erreurs du passé était enfin arrivée. Alejandro M. Viturtia et moi avions pour objectif de produire enfin une édition qui reflète l'idée d'origine. Cette fois-ci les pages ont été traitées comme il se doit, sans coupes, parce que la feuille utilisée pour l'impression a été adaptée au format du dessin et non pas l'inverse. Pour les planches sur lesquelles il était impossible faire ce travail, j'ai agrandi le dessin de manière à ce qu'il puisse être imprimé en pleine page. Grâce au soutien d'Alejandro et au fait que j'ai pu superviser tout le projet, j'ai aussi réussi à changer la position des bulles en les déplaçant dans les zones "neutres" de chaque planche, que seul l'auteur peut connaître, de manière à ne pas recouvrir des zones clés du dessin. Dans de nombreux cas, certaines parties du dessin ont ainsi été visibles pour la première fois !

D'autre part, les pages ont de nouveau été entièrement numérisées avec des couleurs RVB (rouge-vert-bleu) et nous avons ainsi pu récupérer l'aspect initial, avec toutes les nuances et imperfections du dessin original, ce qui correspond parfaitement à l'idée d'une publication d'artiste. J'ai également accentué numériquement les tons gris et dans certains cas, j'ai ajouté quelques touches d'ombre et de lumière, mais toujours en prenant bien soin de ne pas altérer le travail original, comme une sorte de processus de remastérisation. C'est clairement la version dont je suis le plus satisfait à ce jour. La seule chose qui a quelque peu échappé à notre contrôle est le résultat final sur papier : les feuilles ont un peu trop absorbé l'encre, ce qui obscurcit l'image et accentue légèrement les noirs et les gris. Je pense qu'il est donc encore possible d'apporter des améliorations.

Il s'agit sans aucun doute de ton travail le plus passionné et personnel, mais il semble encore inachevé. Chaque édition a dû faire face à des difficultés techniques ou t'a contraint à un travail supplémentaire. Pour cette édition, tu as modifié la quatrième de couverture et la section des bonus, en ajoutant des croquis qui n'étaient pas présents dans l'édition espagnole, et tu as accepté de donner cette interview. Est-ce que tu es à la recherche de l'édition parfaite ? Après toutes ces années, quelle impression te fait ce livre ? Et quels conseils donnerais-tu au jeune Claudio qui a travaillé de façon aussi méticuleuse sur cet album ?

C. C. : C'est assurément le travail dans lequel j'ai mis le plus de passion et je le considère comme mon chef-d'œuvre, la trace que je voulais laisser dans le monde de la bande dessinée.

Avec les réponses que j'ai données jusqu'à présent, tu sais déjà que tout ce que tu as dit est vrai. Je n'ai jamais cessé de chercher à perfectionner cette œuvre et chaque édition est mieux que la précédente. Certes, il s'agit de petits ajustements qui ne changent pas la nature du roman graphique original, mais ils permettent au lecteur de mieux apprécier mon travail. Avec l'expérience et la maturité artistique que j'ai acquises, je suis en mesure de déceler des améliorations et des corrections à apporter au dessin, de la même manière que ce que j'ai fait pour Bonelli. Si je n'en étais pas capable, cela voudrait dire que mon développement artistique s'est arrêté à la fin de ce projet. Mais comme je le disais, je vois aujourd'hui dans ces pages quelque chose que je ne pourrais pas améliorer et qu'il serait injuste de modifier en profitant de ma plus grande expérience, à savoir la fraîcheur et l'énergie de ces années-là, cette force explosive qui jaillissait d'une passion irréfrénable. Cela a davantage de valeur que les améliorations graphiques que je pourrais apporter aujourd'hui.

Il est souvent question de la technique, mais le plus important dans l'art est ce que vous avez au fond de vous, les émotions que vous ressentez et les sensations que vous êtes en mesure de transmettre à travers votre travail. Cela ne s'apprend dans aucune école. Cela appartient à l'artiste et est souvent lié à un moment précis de sa vie, c'est pourquoi chaque œuvre est unique. Je serais incapable de le refaire aujourd'hui, non pas parce que je n'aime plus l'art de la bande dessinée, mais simplement parce que je ne suis plus la même personne et que ces émotions étaient l'expression de cette époque de ma vie.

Un conseil à donner à un jeune qui travaille aussi dur ? Ce serait peut-être celui que John Buscema m'a glissé en plaisantant quand il est venu me rendre visite à Rome et a vu les planches originales : « Claudio... tu dois faire des bandes dessinées, pas recréer la chapelle Sixtine ». Il m'a toujours soutenu et a toujours apprécié mon travail, mais il essayait aussi de me faire comprendre que le monde de l'édition ne rétribuerait jamais à leur juste valeur tous mes efforts et le temps que j'avais investi. C'était à la fois un grand compliment et un grand avertissement. Dans son intérêt, je donnerais avec bienveillance ce même conseil au jeune Claudio, en espérant, comme l'espérait probablement John, qu'il ne m'écoute pas. En effet, c'est uniquement grâce à l'amour de l'artiste pour son propre travail que certaines œuvres peuvent naître et ce n'est que de cette manière qu'il peut aspirer à laisser une trace, comme l'a fait ce roman graphique. Du moins, je l'espère.

En réalité, je n'ai moi-même jamais appris à mettre ce conseil en pratique. Je continue de vouloir donner la dernière main à cette bande dessinée, à cette sorte d'histoire sans fin, et tu le sais bien puisque cette édition [*celle serbe dont est tirée cette interview, ndlr*] a été réalisée à partir du contenu déjà optimisé pour la version espagnole. Pourtant, elle représente une amélioration supplémentaire. En vue de la création d'une nouvelle quatrième de couverture pour cette édition, je me suis basé sur une partie de la double page intérieure représentant le vaisseau spatial de Galactus (déjà en couleur dans le volume de la *Gazzetta dello Sport*) et j'y ai ajouté de nouvelles tonalités avec beaucoup plus de soin apporté aux détails, en perfectionnant par bien des aspects toute la coloration. J'ai inséré de nouveaux croquis préliminaires et je les ai assemblés afin d'obtenir une composition plus dynamique (une sorte de danse de formes qui s'imbriquent les unes dans les autres, comme les pièces d'un puzzle), ce qui permet à chaque

élément d'être vu dans la plus grande dimension possible sur la page. En définitive, l'ajout d'images tirées de travaux plus récents et réalisés sur commande a enrichi davantage la section des bonus.

J'espère que tu te souviendras avec plaisir de cette édition dans ta quête de l'insaisissable édition parfaite. Encore une fois, merci de nous avoir accordé de ton temps pour cet entretien ainsi que pour tout le travail que tu as fait pour la production de l'album. Ça a été un immense plaisir de collaborer avec toi et nous te souhaitons le meilleur pour tes futurs projets.

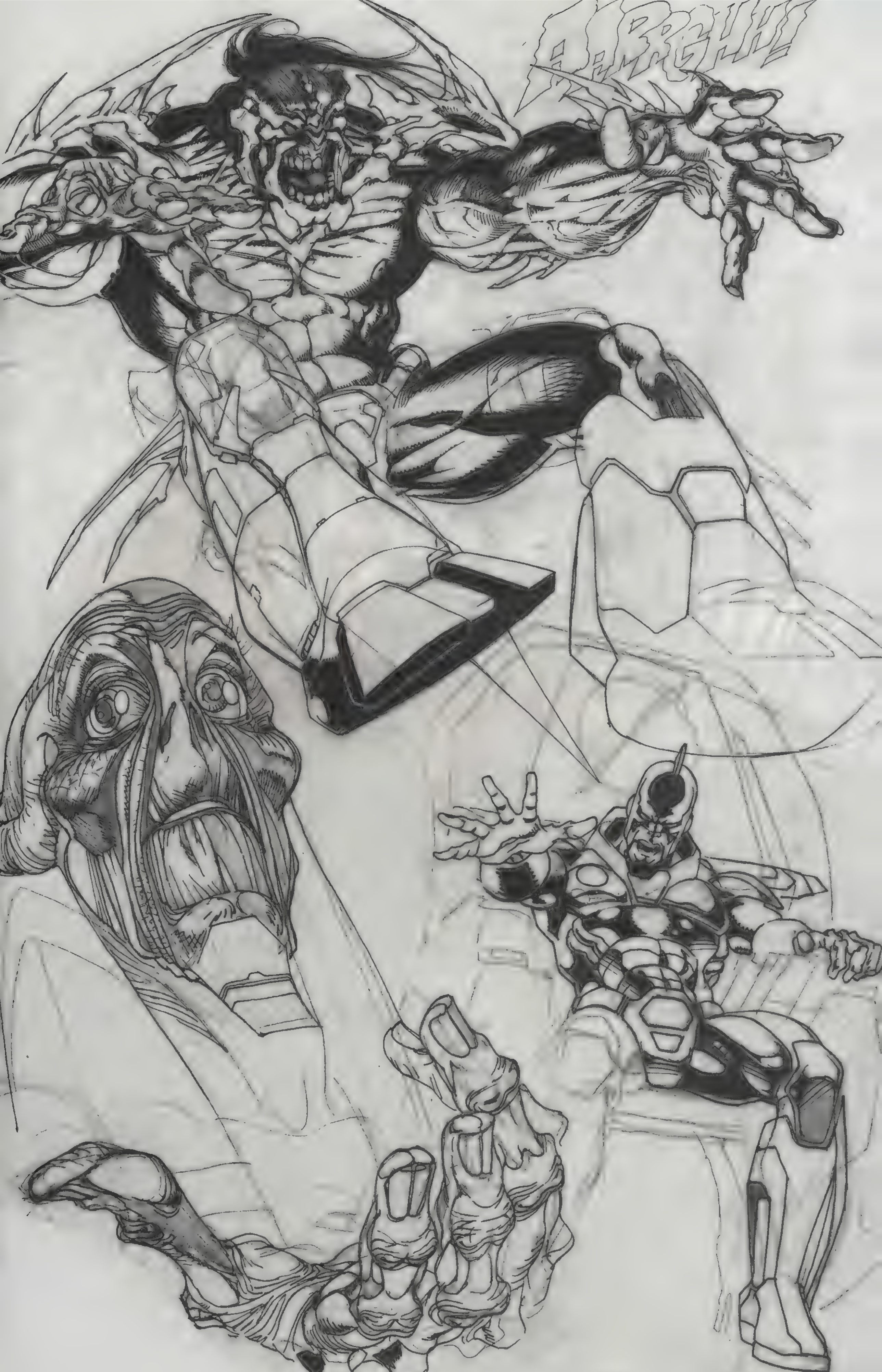
C. C. : J'ai été ravi de trouver un partenaire pour cette nouvelle aventure éditoriale. Je suis certain qu'avec cette édition, nous sommes très proches de la version définitive de ce roman graphique, même si je reconnais humblement que la perfection reste inatteignable.

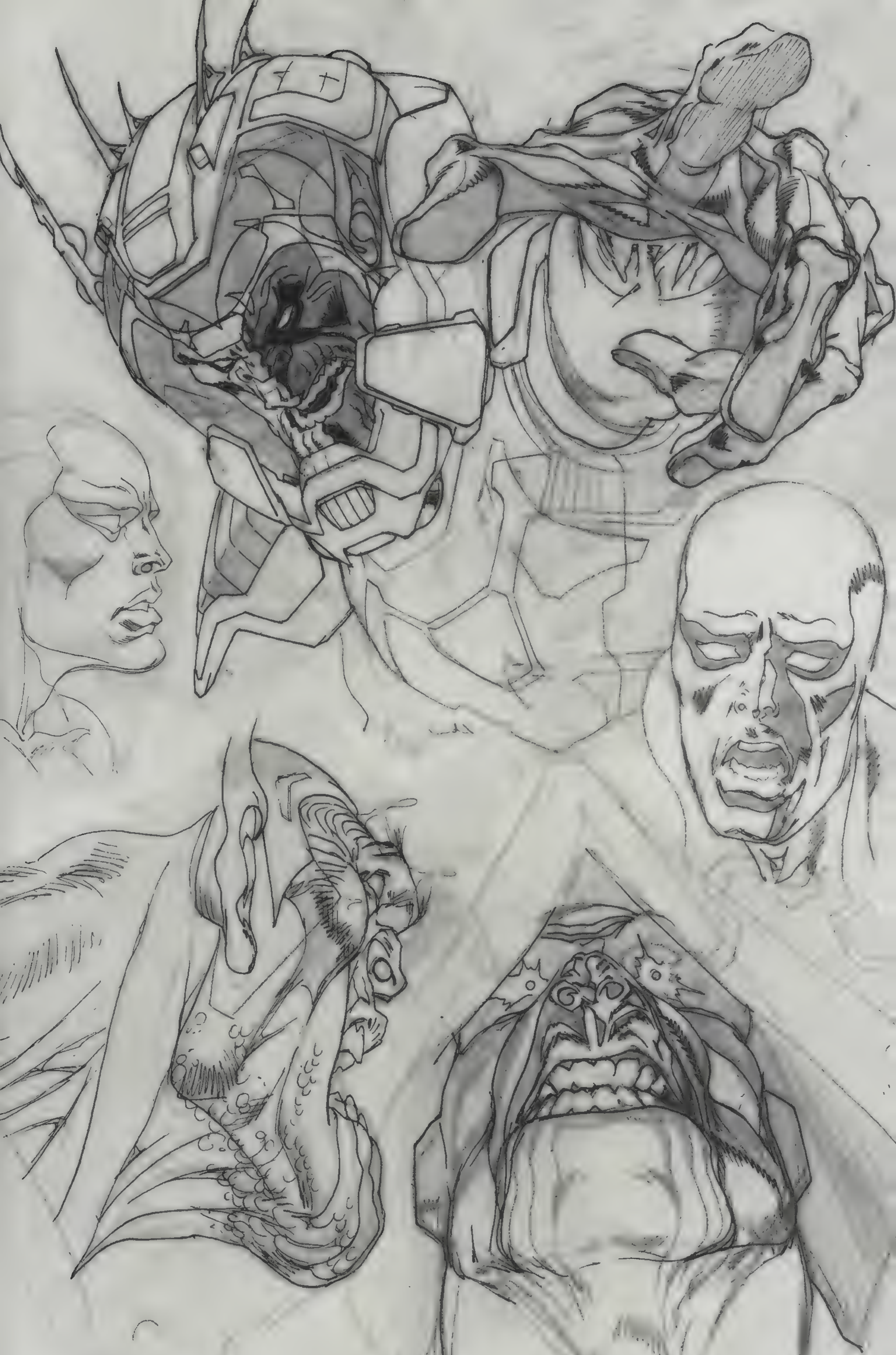
ADE CAPONE
SCÉNARIO

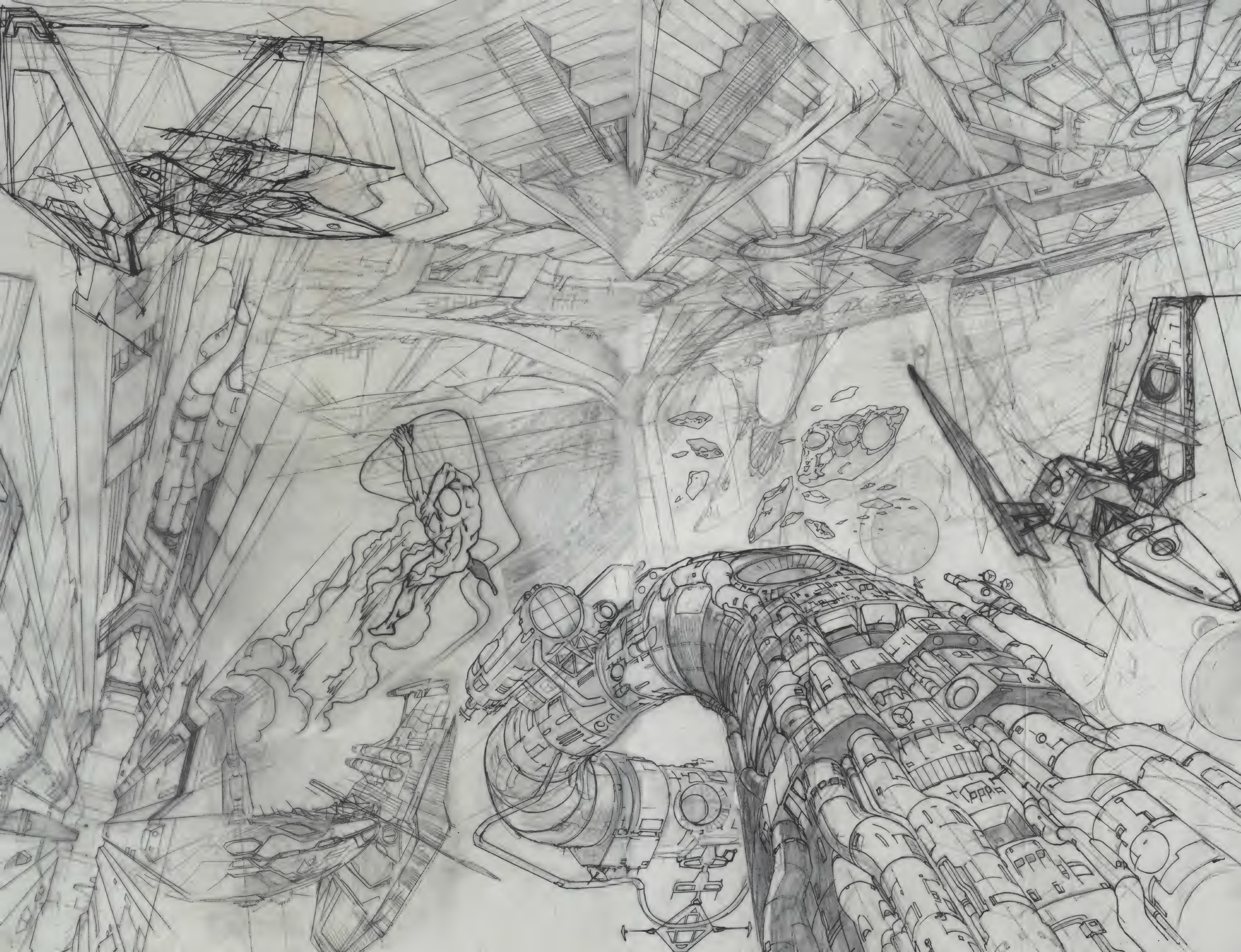
CLAUDIO CASTELLINI
DESSIN

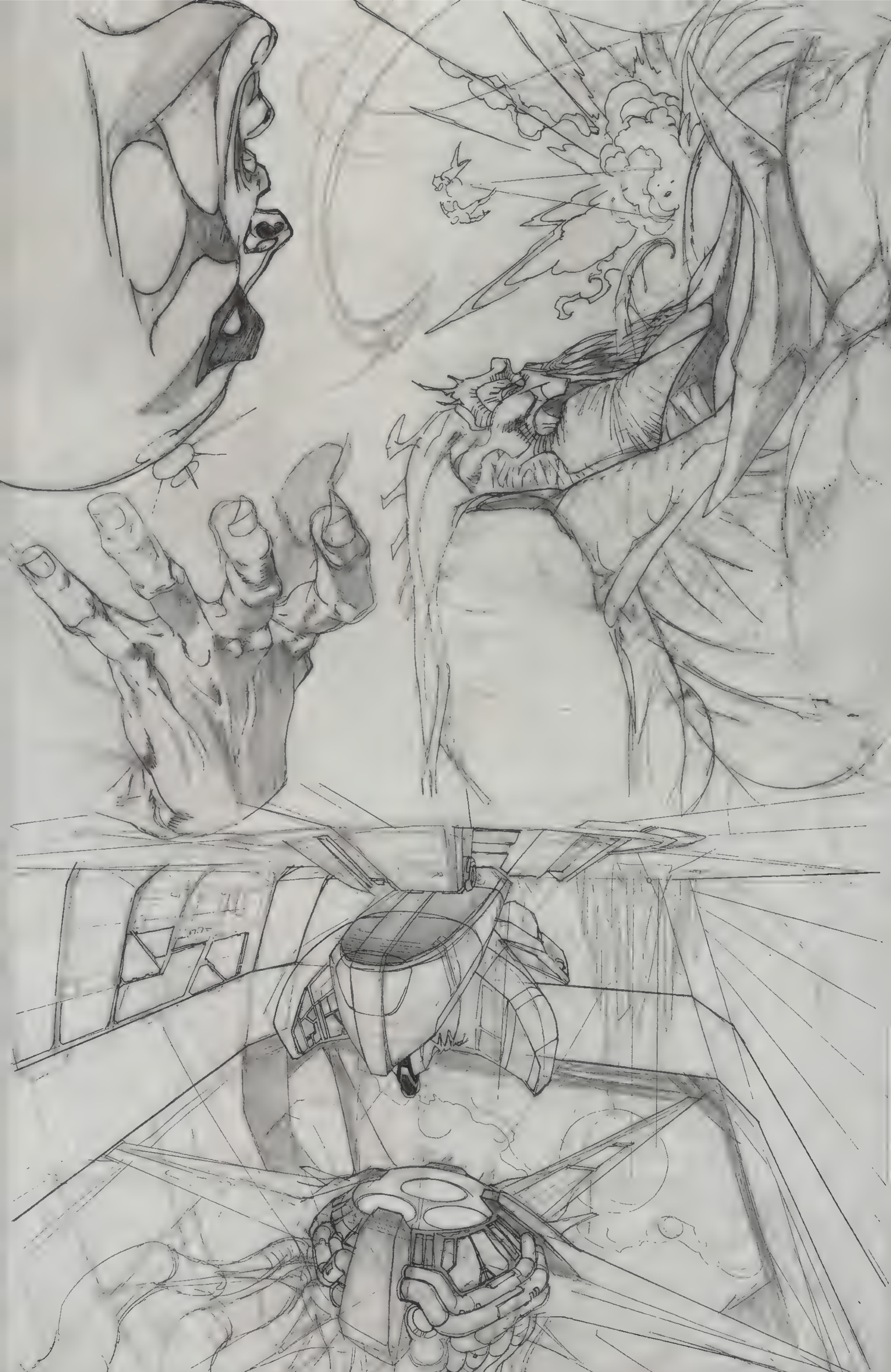
Une page dessinée par **Claudio Castellini**, avec le scénario d'**Ade Capone**, réalisée plusieurs années avant ce roman graphique. Le souhait des auteurs était de synthétiser la véritable essence du personnage en une séquence unique. Lors d'un festival en Italie, Claudio a offert cette page à **John Romita Sr**, alors directeur artistique de Marvel.

Croquis préparatoires. **Claudio Castellini** ne dessine pas directement sur la page. Il préfère réaliser les études préparatoires sur du papier calque. Il les perfectionne à travers plusieurs phases de correction avant de les transférer sur le support final à l'aide d'une tablette lumineuse. Cette technique lui permet d'élaborer le dessin des deux côtés de la feuille et de contrôler les asymétries des corps et des visages en inversant l'image.


AIRBRUSH







Silver Surfer Preview 0 (Marvel Italie, 1995)
Couverture : **CLAUDIO CASTELLINI**

Cosmic Powers Unlimited 1 (mai 1995)
Couverture : **CLAUDIO CASTELLINI**

Galerie de dessins réalisés sur commande :
CLAUDIO CASTELLINI

Couverture de **CLAUDIO CASTELLINI** pour l'édition espagnole de *Silver Surfer: Dangerous Artifacts*, sortie en 2016.

LA LONGUE ROUTE VERS LE FUTUR

La nouvelle édition de cet album du **Silver Surfer** sort vingt-huit ans après sa première édition italienne, publiée à l'époque en noir et blanc sous la forme d'un roman graphique. Vingt-sept ans se sont écoulés depuis sa première édition française, publiée en couleur sous le titre *Paradis artificiel* dans le numéro 1 de la série *Silver Surfer*, paru le 6 septembre 1997.

C'était il y a une vie, littéralement.

Cela faisait longtemps que l'équipe de rédaction voulait à nouveau proposer cette histoire, injustement absente des rayons et devenue une chimère pour les lecteurs et les collectionneurs. Mais pour une raison ou une autre, les conditions nécessaires n'avaient jamais été réunies pour la publier. La rédaction attendait une occasion spéciale, un moyen "définitif" de la proposer, mais le projet finissait toujours par être repoussé.

Et un beau jour de 2022, Panini a donné l'autorisation à l'éditeur serbe Darkwood de publier une nouvelle édition de l'histoire en grand format. Grands passionnés de comics Marvel et du Silver Surfer en particulier, les membres de Darkwood ont décidé de reproposer cette histoire dans le cadre d'une série de recueils en grand format consacrés au Surfer : de **Stan Lee** à **John Buscema**, en passant par **Jack Kirby** et **Esad Ribić**. Il ne manquait plus que **Claudio Castellini** parmi ces grands maîtres. En lisant l'interview publiée plus haut dans ces pages, nous avons décidé qu'il était temps de republier cette pierre angulaire de la bande dessinée américaine et italienne. Nous avons alors mis en place un dialogue fructueux avec Claudio afin d'échanger nos points de vue respectifs sur ce qu'aurait dû représenter un volume comme celui-ci.

Le volume que vous tenez entre les mains est un pont entre le passé et le futur. C'est un bout de chemin entrepris au début des années 1990 et qui se poursuit aujourd'hui. C'est une aventure faite d'ambition, de rêve américain, de dates butoirs, de changements d'équipe de direction, d'arrivées, de faux et de nouveaux départs, de vie, de professionnalisme et d'amour.

Ces planches dévoilent l'évolution d'un auteur qui n'a eu de cesse de compléter et d'améliorer son chef-d'œuvre. Il est certain que ce volume de *L'obscure clarté des étoiles* est l'édition "définitive" *à ce jour*, parce qu'une œuvre comme celle-ci est destinée à se développer, à changer et à évoluer de façon perpétuelle.

Vous vous demandez donc sûrement ce que cette nouvelle édition de *Silver Surfer : L'obscure clarté des étoiles* a de particulier. Tout d'abord, il s'agit d'une *remastered edition*, un clin d'œil vidéoludique à l'une des nombreuses passions que nous partageons avec Claudio et qui nous a permis d'être immédiatement sur la même longueur d'ondes. L'artiste a pris comme point de départ ses planches originales numérisées. Puis, il y a intégré toutes les modifications apportées pour les différentes éditions, de la première à la plus récente, la dernière ayant été réalisée pour Panini Espagne en 2015. Il a ensuite perfectionné le tout en redessinant certaines sections, en restaurant des dessins qui avaient disparu et en en complétant d'autres qui n'avaient jamais été terminés à cause des dates limites. Il

a restauré et remastérisé les planches existantes, en remplaçant la couleur par un noir et blanc plus éclatant que la couleur elle-même.

De notre côté, nous avons mis à disposition les techniques d'impression les plus modernes et prodigué tout l'amour possible à l'œuvre et à son auteur. Nos graphistes, le bureau technique de Panini et l'imprimeur ont travaillé main dans la main pour obtenir un noir d'une profondeur exceptionnelle. Le niveau de détail de ces planches était jusqu'à présent resté invisible, même s'il était bien présent, recouvert par l'encre. Le résultat est une bande dessinée qui semble se dérouler sur un écran OLED, bien qu'il s'agisse en réalité d'un précieux papier offset.

Nous vous conseillons donc de vous perdre dans ce voyage et de le reprendre depuis le début. Arrêtez-vous sur chaque page, sur chaque détail. Ne négligez aucun trait, aucun coup de pinceau. Recherchez les traces du passé et celles du présent dans les dessins de Claudio Castellini. Ils n'ont jamais été aussi puissants qu'aujourd'hui. Vous admirez ici la version de cette histoire la plus complète et la mieux réalisée techniquement, sa version "definitive". Pour le moment, bien entendu.

LES AUTEURS

Scénariste polyvalent, **Ron Marz** travaille aussi bien pour de grandes maisons d'édition de comics que pour des éditeurs indépendants. Il commence sa carrière en 1990 chez Marvel où il s'occupe, jusqu'en 1996, de plus de cinquante numéros de la série *Silver Surfer* illustrée par Ron Lim. Il écrit également le numéro spécial *Silver Surfer : L'obscure clarté des étoiles*, illustré par Claudio Castellini. En 1993, il signe le scénario de *Thor*. L'année suivante, il commence à travailler pour Image et écrit des histoires pour les séries *Stormwatch*, *Witchblade*, *Broken Trinity*, *Angelus*, *The Darkness*, *Cyberforce*, *Ravine*, *Artifacts* et *Shinku*. Trois ans plus tard, il entreprend une longue collaboration avec DC Comics en écrivant *Green Lantern* jusqu'en 2004 et en contribuant à plusieurs autres titres comme *Ion* et *Tales of the Sinestro Corps*. Ron Marz est également en charge des séries *Tangent Comics*, *DC Versus Marvel* (avec Castellini, en1996), *Batman/Aliens* (avec Bernie Wrightson, en 1997) et *Voodoo*, qui faisait partie de la collection *The New 52*. Il travaille pour CrossGen Comics (*Edge*, *Forge*, *Mystic*, *Scion*), Dark Horse (*Samurai: Heaven and Earth* et différents titres *Star Wars*), Devil's Due Publishing (*Blade of Kumori*) et Virgin Comics (*Beyond*). En 2006, il signe une histoire en prose pour la série *The Phantom* publiée par Moonstone Books. Entre 2012 et 2013, il participe au crossover *Prophecy*, dessiné par Walter Geovani, pour Dynamite Entertainment. En 2021, il écrit avec Andy Lanning le crossover *Justice League: Endless Winter* pour DC Comics. Il scénarise de nouveau les exploits du Silver Surfer en 2022 avec la mini-série *Silver Surfer: Rebirth*, dessinée par Ron Lim.

Né à Rome, **Claudio Castellini** débute sa carrière chez Sergio Bonelli Editore avec *Dylan Dog*, où il s'occupe également de la création graphique et de la conception du personnage de Nathan Never. En 1993, il entame sa collaboration avec Marvel en réalisant les couvertures de *Fantastic Four Unlimited* et en illustrant le roman graphique du Silver Surfer écrit par Ron Marz, *Dangerous Artifacts*. Il est le premier artiste italien non-résident aux États-Unis à travailler pour Marvel. En 1995, il remporte le prix Yellow Kid pour *Dangerous Artifacts*, l'une des plus prestigieuses récompenses italiennes. Il enchaîne ensuite avec le crossover *DC Versus Marvel*, best-seller de 1996 et avec de nombreuses couvertures et mini-séries de grandes icônes des comics américains comme Spider-Man et Conan. Il collabore en outre avec Dark Horse en réalisant *Predator: Demon's Gold*, qui reçoit une nomination aux prix Eisner en 1998, et une histoire de Dark Vador pour la série *Star Wars Tales*. En 2001, il illustre une aventure de *Batman Black & White* pour DC Comics, puis retourne chez Marvel en 2003 avec la mini-série *Wolverine: The End*, scénarisée par Paul Jenkins. De retour chez DC Comics, il devient l'illustrateur officiel des couvertures de la série *Batman: Gotham Knights* et dessine plusieurs couvertures pour les titres *Superman/Batman* et *Countdown to Final Crisis*. Pour l'éditeur Wildstorm, il réalise les couvertures de *Thundercats*, *Robotech* et *The Many Worlds of Tesla Strong* d'Alan Moore. Ces dernières années, il s'est progressivement éloigné du monde de l'édition et a principalement travaillé pour le marché des collectionneurs, tout en continuant à collaborer de temps à autre avec les deux principales maisons d'édition américaines, surtout pour des couvertures variantes. Son dernier travail pour DC Comics est un numéro spécial de Superman, *Man and Superman* (2019), écrit par Marv Wolfman.

L'ÉDITION ENTIÈREMENT RESTAURÉE D'UN CHEF-D'ŒUVRE DE LA SCIENCE-FICTION EN COMICS

Une mystérieuse comète recelant une énergie inépuisable s'apprête à entrer dans l'espace connu. **Galactus** et **Thanos** font chacun appel à un agent pour s'en emparer. Le premier missionne le **Silver Surfer** tandis que le second se tourne vers la chasseuse de primes **White Raven**.

Un space opera écrit par **Ron Marz** (*DC Versus Marvel*) et magistralement illustré par **Claudio Castellini** (*Wolverine: The End*). Les planches de cette réédition présentent un niveau de détail inédit et un noir et blanc d'une profondeur exceptionnelle.

CET ALBUM CONTIENT SILVER SURFER: DANGEROUS ARTIFACTS (1996).

MARVEL
© 2024 MARVEL

ISBN : 979-10-391-2346-4
9 791039 123464
CODE PRIX : PA19 42 - 9920 - 4

PANINI COMICS
www.panini.fr